プレイステーション™完璧攻略シリーズ㊹



生存確率、1/10000の恐怖。

クロックタワー CLOCK TOWER 2 必勝攻略法

MAP、クリックポイントを完全掲載!
全ルート攻略で、エンディングは確実!!

HUMAN ENTERTAINMENT HUMAN

編著　ファイティングスタジオ

NINTENDO64完璧攻略シリーズ

- スーパーマリオ64必勝攻略法
- パイロットウイングス64必勝攻略法
- ウエーブレース64必勝攻略法

プレイステーション™完璧攻略シリーズ

- リッジレーサー必勝攻略法
- A．Ⅳ．EVOLUTION必勝攻略法
- 鉄拳必勝攻略法
- ジャンピングフラッシュ！必勝攻略法
- アーク ザ ラッド必勝攻略法
- エースコンバット必勝攻略法
- フィロソマパーフェクトガイドブック
- アクアノートの休日完全ガイドブック
- ウィザードリィⅦガーディアの宝珠必勝攻略法
- Ｊリーグサッカープライムゴール EX必勝攻略法
- ハイパーフォーメーションサッカー必勝攻略法
- ビヨンド ザ ビヨンド必勝攻略法
- 卒業Ⅱ Neo Generation必勝攻略法
- テーマパーク必勝攻略法
- リッジレーサー レボリューション必勝攻略法
- ハーミィホッパーヘッドスクラップパニック必勝攻略法
- 第４次スーパーロボット大戦Ｓ必勝攻略法
- TIZ TOKYO INSECT ZOO完全ガイドブック
- 昇龍三国演義必勝攻略法
- 鉄拳２必勝攻略法
- メルティランサー銀河少女警察2086必勝攻略法
- ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96必勝攻略法
- シヴィライゼーション～新・世界七大文明～必勝攻略法
- オーバーブラッド必勝攻略法
- 鉄拳２必勝攻略法　完・全・版
- トワイライトシンドローム完全ガイドブック
- にゃんとワンダフル完全ガイドブック
- MEGATUDO2096必勝攻略法
- サイキックフォース必勝攻略法
- THE DEEP－失われた深海－完全ガイドブック
- 拳聖THE KING OF BOXING必勝攻略法
- スターグラディエイター必勝攻略法
- 童夢の野望FIGP NIPPONの挑戦完全ガイドブック
- ありす in Cyber Land必勝攻略法
- ぷよぷよ通（２）決定盤必勝攻略法
- ルパン三世カリオストロの城～再会～完全ガイドブック
- シティーブラボー！完全ガイドブック

セガサターン完璧攻略シリーズ

- 新・忍伝必勝攻略法
- ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード必勝攻略法
- セガ インターナショナル ビクトリーゴール必勝攻略法
- クォヴァディス完全ガイドブック
- セガラリー・チャンピオンシップ必勝攻略法
- ガーディアンヒーローズ必勝攻略法
- Ｊリーグ ビクトリーゴール'96必勝攻略法
- トア～精霊王紀伝～必勝攻略法
- ウィザードリィⅥ＆Ⅶコンプリート必勝攻略法
- ナイツ into dreams…必勝攻略法
- アルバートオデッセイ外伝必勝攻略法
- ラングリッサーⅢ必勝攻略法
- メルティランサー銀河少女警察2086必勝攻略法

PlayStation

プレイステーション™完璧攻略シリーズ㊹



クロックタワー2
CLOCK TOWER 2
必勝攻略法

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN



クロックタワー
CLOCK TOWER 2
必勝攻略法

STORY

ノルウェー、ロムスダーレン地方の山間部に、ひっそりとたたずむ屋敷があった。その屋敷には高くそびえる巨大な時計塔があり、付近の人々は鐘の音を合図に放牧を行なったものである。いつしか付近の人々はその屋敷をこう呼び習わした。時計塔屋敷“クロックタワー”と……。

1986年、その屋敷に住むバロウズ夫妻に双子が生まれた。だが、“ダン”と“ボビィ”と名付けられたこの赤子は、生まれ落ちたときから凶暴な性質を持っていた。

時は流れ1995年、グラニッド孤児院にひとりの美少女を見いだすことができる。名はジェニファー。ある日、ジェニファーと友人たちのもとに、養女として引き取りたい、という要望がまいこんだ。ジェニファーたちは、孤児院の教師、メアリーに引率されて養育先の屋敷“クロックタワー”へ向かった。だが、実はメアリーは屋敷の当主、サイモン・バロウズの妻であった。彼女は成長したダンとボビィに孤児たちを殺害させるために、屋敷へと招き入れたのである。ジェニファーはそこで巨大なハサミを携える怪物に遭遇する。それは、成長したボビィであった。友人たちは次々と怪物に殺害されるが、ジェニファーは幾多の恐怖をくぐり抜けて、ダン、メアリー、ボビィを滅ぼし、屋敷から脱出したのである。

それから１年後、その猟奇的な殺人事件はノルウェー全土に一大センセーションを巻き起こしていた。ジェニファーの証言から、怪物はマスコミに“シザーマン”と名づけられ、人々の恐怖の的となっていた。そして死んだはずのシザーマンが、再びジェニファーのまえに姿を現わすのである……。



ダン・バロウズ

ボビィの兄。運動器官は未発達だが、念動力と透視力を持っていた。彼はジェニファーによって焼き殺された。



メアリー・バロウズ

孤児院の教師だが、おそらくは屋敷に孤児たちを誘い込むために、その立場を利用しただけにすぎないのだろう。



ボビィ・バロウズ

ダンの弟。物理的な攻撃では決して死ぬことがない恐怖の殺人鬼。ジェニファーは苦難の末、彼を滅ぼしたはずなのだが……。

Opening Movie



ダンから逃げるジェニファー。前作「クロックタワー」でのシーン

崖を登り、追って来るダンから逃げるジェニファー

必死に崖をよじ登るジェニファー。彼女の肘が灯油缶にぶつかり、灯油缶が崖を転がり落ちていく

偶然にも、燭台に立てられたロウソクの炎が灯油缶に引火し、ダンが炎に包まれていく……

振り向いて、様子をうかがうジェニファー

炎を見つめるジェニファー。こうして、すべてが終わったはずだった

それから1年後……



バートン「被害者は全員刃物で身体を切断されている」
ヘレン「刃物？」

ヘレンに返答を促されるバートン
バートン「そう、ちょうどドデカいハサミのようなものでね」

走って逃げるジェニファー

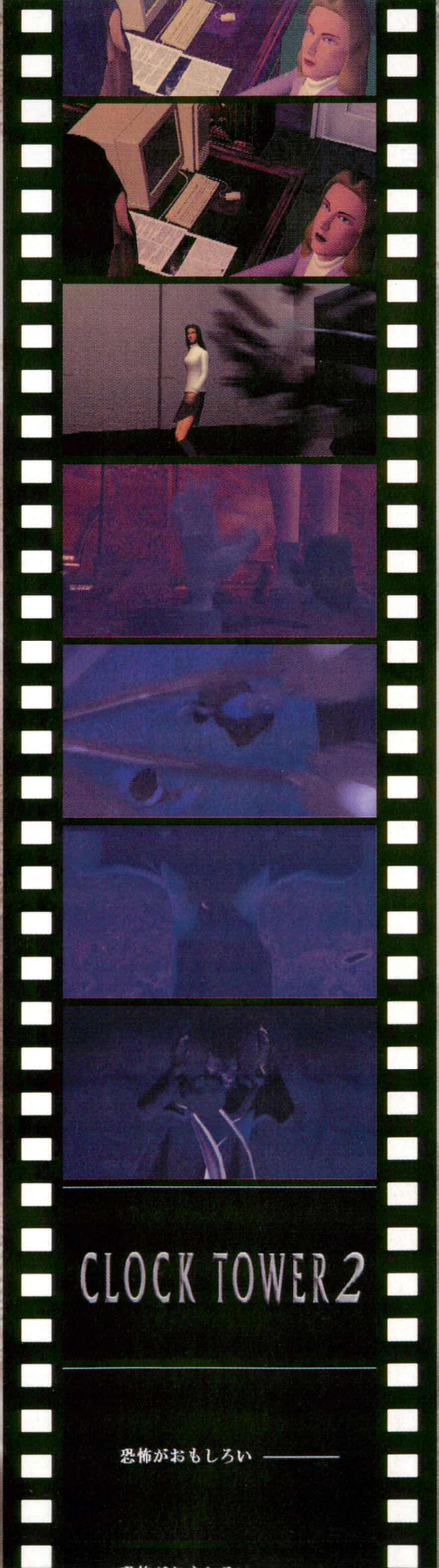
忍び寄るシザーマン

断崖にそびえ建つバロウズ城

サミュエル・バートンの研究室で、なにかを探すヘレン
ヘレン「あったわ。バロウズ城はここよ」

バートンに語りかけるヘレン
ヘレン「ここへ行けばシザーマンの秘密が解けるはずだわ」

ヘレンに語りかけるバートン
バートン「そんなところへ行く気か？　危険すぎる」



感情をあらわにして返答するヘレン
ヘレン「ヤツがいるかぎりどこにいても危険よ」

シザーマンが窓ガラスを砕き、ジェニファーに襲いかかる！

突然床が破れ、ベスは床下に引きずり込まれてしまう

記者のノランと話をしているリックの家の主、リックの頭上にシャンデリアが落下する

闇に立ちすくむシザーマン。彼の凶行の目的は……。そして正体は……

巨大なハサミを振り下ろすシザーマン。今、再びその姿を現わし、人々を恐怖の渦に巻き込んでいく……

CONTENTS

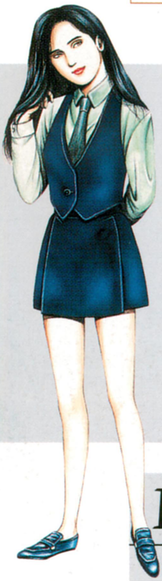
INTRODUCTION

ここでは、本作「クロックタワー２」の設定に関することや、プレイを進めていくうえで必要となる情報を掲載している。知識として身につけられるよう努めてほしい。



CAST

**ここで紹介しているのは、『クロックタワー２』の登場人物たち。
壮大な物語を盛りあげてくれる。**



Jennifer Simpson

ジェニファー・シンプソン

性別　女　年齢
SEX : Female　AGE : 15
吹き替え　ルミコ・バーンズ
VOICE : Rumiko Barnes

前作「クロックタワー」の事件のあと、事件の調査を担当したヘレンによって引き取られた。現在はヘレンと姉妹のように暮らし、落ちつきを少しずつ取り戻している。



Helen Maxwell

ヘレン・マクスウェル

性別　女　年齢
SEX : Female　AGE : 30
吹き替え　リサ・シライシ
VOICE : Risa Shiraishi

バートン教授のゼミに参加。そのときに才能を認められて研究室に入り、異例の早さで犯罪心理学の助教授となる。顎がやや張っているが、意思の強そうな知的美人。



Samuel Barton

サミュエル・バートン

性別　男　年齢
SEX : Male　AGE : 52
吹き替え　ロバート・スペンサー
VOICE : Robert Spencer

肩書きは犯罪心理学教授。プロファイリングの研究をしており、その珍しい対象として、クロックタワー事件を引き起こしたシザーマンに興味をもっている。



Harris Chapman

ハリス・チャップマン

性別　男　年齢
SEX : Male　AGE : 35
吹き替え　ジョジョ・オオタニ
VOICE : Jojo Otani

犯罪心理学を学んでいる助教授で、いつもコソコソとした挙動をする痩せぎすの小男。研究者としては優秀なのだが、ロリコンでジェニファーに屈折した愛情を抱いている。



Stan Gotts

スターン・ゴッツ

性別　男　年齢
SEX : Male　AGE : 42
吹き替え　ピーター・ストーン
VOICE : Peter Stone

クロックタワー事件の担当警部補。本来、このような大規模な事件は警部補が指揮を執ることはないのだが、当時警部が入院中だったため、引き続き担当をする。ちなみに、ヘレンとは非常に気のあう友人である。



Nolan Campbell

ノラン・キャンベル

性別　男　年齢
SEX : Male　AGE : 24
吹き替え　ジェフ・マニング
VOICE : Jeff Manning

オスロウイーク新聞社に所属する、三流イエローペーパーの記者。クロックタワー事件の取材中にジェニファーに会うことになり、物語の進行によってはジェニファーと相思相愛の関係になる。ややロリコンか？



Beth

ベス

SEX : Female　AGE : 23
VOICE : Sayoko Kamei

枕が変わると寝られないと言って仮眠室には枕を持ち込むなど、子供っぽさを残す。



Danny

ダニー

SEX : Male　AGE : 25
VOICE : —

好奇心旺盛で、興味本位からバートンのゼミに参加。パソコンなどに詳しいようだ。



Rose

ローズ

SEX : Female　AGE : 30
VOICE : —

フィエロ社会学研究室の一員で、ヘレンの友人。深夜の大学でのセックスが趣味。



Baker

ベイカー

SEX : Male　AGE : 32
VOICE : —

フィエロ社会学研究室の一員。ローズの恋人で、深夜の大学でセックスの相手をする。

Tim



ティム

SEX : Male　AGE : 27
VOICE : —

オスロウイーク新聞社所属のカメラマン。暴走しがちなノランの押さえ役。

Sullivan



サリバン

SEX : Male　AGE : 72
VOICE : —

市立図書館の館長。かつてのバートンの師の同僚で、冒険好きでさばけた人柄。

Sandra



サンドラ

SEX : Female　AGE : ?
VOICE : —

市立図書館の事務員。図書館の利用客をカウンター席で応対している。

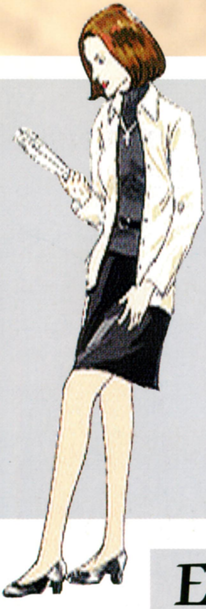
Rick



リック

SEX : Male　AGE : 65
VOICE : Barry Gjerde

リックの家の主人で、実直な人柄。以前、バロウズ邸で執事をしていた。



Kay

ケイ

SEX : Female　AGE : 26
VOICE : Maya Moore

1995年にグラニッド孤児院の教師に就任。記憶喪失になっている少年に“エドワード”と名づけ、エドワードに治療を受けさせるために保護者として付き添う。ちなみに宿泊先はノルウェー国際ホテルだ。



Edward

エドワード

SEX : Male　AGE : 10 ?
VOICE : Terry Osada

クロックタワー事件でジェニファーとともに救出された、もうひとりの生存者。救出された際に記憶を失っており、仮の名として“エドワード”と名づけられた。年齢は定かではなく、背格好などからの推測だ。



Scissorman

シザーマン

SEX : Male　AGE : ?
VOICE : —

人々のまえに再び姿を現わし、恐怖の渦に巻き込んでいく。不死身の肉体を持つため、物理的な攻撃では決して死ぬことはない。はたして彼はボビィと同一人物なのだろうか？

WARDS GUIDE

ここでは本書に用いられているおもな用語の表記について説明する。本書を活用するためにも、必ず覚えておいてほしい。

画面の見かた



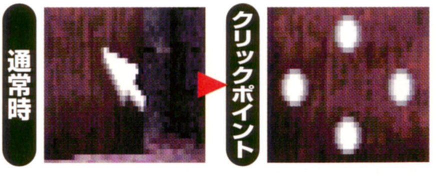
アイテムウィンドウ

カーソル

メッセージウインドウ

カーソル

画面上の矢印のことを「カーソル」と呼ぶ。それを特定の対象物に合わせる（重ねる）と、カーソルが変形する。これを「クリックポイント」と呼び、そのときに○ボタンを押すことを「クリック」という。



アイテムウインドウ

カーソルを画面上部に動かすと、現在所有しているアイテムが表示される。これを「アイテムウインドウ」と呼び、カーソルを合わせて○ボタンを押すと使用できる。

▶アイテムを入手しないと表示されない





◀アイテムを入手すると表示される

シナリオの主人公について

物語を進めるうえでプレイヤーが操作するキャラクターを、「主人公」という。主人公は、プロローグのシナリオのみバートンに決定されているが、次のシナリオからの主人公は、特定の行為を行なうことで変わる。それからも判るように、主人公だった人物が、ほかのシナリオでは脇役に転じたりすることもある。



◀例えば、バートンがハリスと話した回数で……



▶次のシナリオの主人公が変わる

OPERATION GUIDE

ここでは、コントローラとマウスの役割りを説明している。また本書でのボタン表記は、コントローラ時のものに統一した。

コントローラ



マウス



使用するボタンと役割

コントローラー	マウス
○ボタン	左ボタン
クリックするときや、進行画面での項目を決定するときに押す。また、会話などでメッセージが表示された場合、それを進行させるときにも押す。	
×ボタン	右ボタン
進行画面での項目をキャンセルするときに押す。また、次ページで詳しく説明するが、主人公がパニック状態に陥ったときに連打すると、危機を回避する。	
スタートボタン	右＋左ボタン
タイトル画面のスキップや、ポーズ画面（20ページ参照）を呼び出せる。	
方向キー	ボール
カーソルの移動や、表示された項目を選択するときに押す。	

移動（○ボタン・左ボタン）

主人公からカーソルを離して○ボタンを押すと、主人公はカーソルの位置に向かって歩きだす。再度○ボタンを押すと、主人公は走りだし、主人公がカーソルの位置まで行くと、移動を終える。



▲○ボタンを２回押すと走りだす



▲さらに○ボタンを押すと、走るのをやめる

項目の決定（○ボタン・左ボタン）

項目を方向キーで選択したあと、○ボタンを押す。おもにメインメニュー画面（16ページ参照）や、ポーズ画面（20ページ参照）でこの操作を行なう。



◀クリックして決定する場合もある

対象物を調べる（○ボタン・左ボタン）

対象物にクリックポイントが表示されたときにクリックすると、主人公は対象物を調べて、対象物に応じたリアクションをする。



◀コメントが表示される対象物もある

キャンセル（×ボタン・右ボタン）

メインメニュー画面をタイトル画面に戻したり、ポーズ画面の解除を行なう。そのほかに、セーブやロードを行なう画面を、ひとつまえの画面に戻すことができる。



◀ポーズ中はScreen以外の項目で実行

危機の回避（×ボタン・右ボタン連打）

シザーマンに接近したり、特定の対象物を調べると危機的状況に陥ることがある。カーソルが赤、青と点滅し始めたときに×ボタンを連打すると危機を回避できる。



◀カーソル点滅中に、×ボタン連打

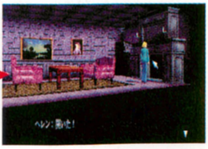


▶連打が間に合わないと殺される

アイテムを使用（アイテムを選んで、対象物のところで○ボタン・左ボタン）

アイテムウインドウにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、カーソルにアイテムがついてくる。この状態でクリックポイントをクリックするとアイテムを使用する。





MAIN MENU

メインメニューの項目ごとに、行なえることを説明している。初めてプレイする人、そうでない人も目を通してほしい。

メインメニューの呼びだし

タイトル画面でスタートボタン、もしくは○ボタンを押すとメインメニュー画面に移行する。ちなみに、オープニングのムービーのときに、○ボタンかスタートボタンを押すと、タイトル画面が変化する。

タイトル画面1



◀これは、2種類用意されたタイトル画面のひとつ

メインメニュー画面



◀青、白と点滅を繰り返す表示は、現在選択している項目

タイトル画面2



◀これは、もう一方のタイトル画面。見た目が異なる

NEW GAME　ニューゲーム

ゲームが初めから開始される。初めからプレイしたいときに選ぶといい。



◀プロローグのシナリオが始まり、バートンを操作することになる

CONTINUE　コンティニュー

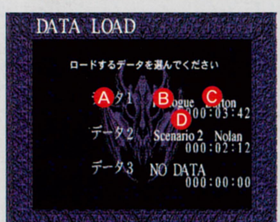
ゲームオーバーになった部屋から再開できるが、入室した直後からの再開になるので、取ったアイテムなどは残らない。



◀アイテムを残す場合は別の部屋に入る

DATA LOAD　データロード

選択すると、メモリーカードにセーブしたデータが表示される。この中のデータを選んで決定すると、選んだデータの続きからプレイを再開することができる。なお、データがないとNO　DATAと表示される。



データロード画面の見かた

A データナンバー
B シナリオナンバー
C プレイキャラクター
D トータルプレイタイム

SOUND サウンド

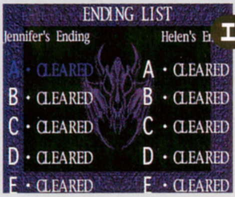
サウンドの項目を選択して○ボタンを押すと、サウンドの種類を選択できる。○ボタンを押すたびに、STEREO（ステレオ）とMONAURAL（モノラル）に切り替わる。





ENDING LIST エンディングリスト

選択すると、エンディングのリスト画面が表示される。エンディングはジェニファーとヘレンにそれぞれ5種類ずつあり、クリアしたエンディングの種類が確認できる。ただし、ゲーム起動時にメモリーカードが挿入されていないと、初期状態になる。



エンディングリスト画面

◀クリアしたエンディングは、CLEAREDと表示され、選択、決定するとムービーに



ムービー

◀エンディングD以外は、エンディングムービーを観ることが可能

PAMPHLET パンフレット

ゲームに関する予備情報を見ることができる。決定すると、3つの項目が表示される選択画面になるので、メインメニュー画面のときと同様に選択する。



選択画面

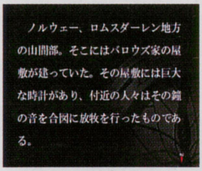
◀EXTRA MODEは、初めは？？？と表示されおり、選ぶことができない

HINT



プレイ中、特定の主人公が、特定の対象物を調べるとヒントを入手できる。入手後、この画面で選択、決定すると内容を確認できる

STORY OF CLOCK TOWER



選ぶと、前作「クロックタワー」から、今作「クロックタワー2」までのストーリーが表示される。前作をプレイしていない人も安心

EXTRA MODE

初めは表示されていないが、エンディングAを達成時に7人救出すると、この項目が追加される。決定すると選択画面に移行。

選択画面

▶方向キーの上下で、PICTURESからSOUNDSの選択。○ボタンを押して決定





設定資料集

◀建物や人物など、100枚以上のラフスケッチを見ることができる



サウンドテスト

◀ゲーム中の音楽や、アフレコの様子を収録したものを聞くことができる

PROGRESS

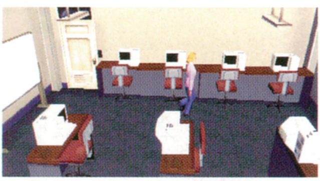
このページではゲームの進行順や、それに関する情報を掲載した。予備知識として、覚えておいてもらいたい。

基本的な進行順

①シナリオ ➡ ②シナリオクリア ➡ ③インターミッション ➡ ①へ

① シナリオ

目的や舞台はシナリオごとに異なり、また、主人公や目的なども異なる。ゲームの核となるところはこの部分で、プロローグ以外シザーマンが出現する。



◀シナリオの目的は、おもにアイテムを入手して、謎解きをすること

② シナリオクリア

シナリオの目的を達成すると、シナリオクリアとなる。そのとき、あとに控えるインターミッションに移るまえに、メモリーカードにデータをセーブできる。



▲目的を果たすとシナリオクリアに



◀YESを選ぶとセーブできる

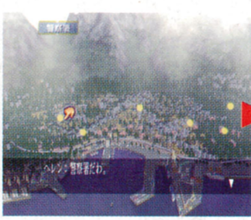
③ インターミッション

シナリオとシナリオの合間に存在するインターミッション。ここでの目的は、登場人物と会話をして物語を進める、というもの。また、インターミッションの進行は、下の写真で説明したので把握してほしい。



インターミッションマップの見かた
- **A クリックポイント**
- **B 場所の名称**
- **C メッセージウインドウ**

インターミッションマップ画面



▲指型のカーソルを操作して、訪れる建物を選ぶ

地域画面



▲建物の周辺画が表示されて、部屋画面に移行する

インターミッション部屋画面



▲部屋では、人物をクリックすることで、その人物に対して会話をする

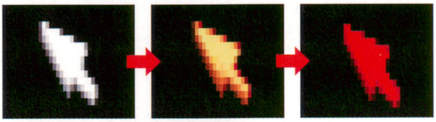
VITALITY

ここでは、主人公の体力に関する情報を掲載している。ゲームオーバーになるのを避けたいなら、必ず知っておきたい。

体力の残量とカーソルの色の関係

シザーマンに近づくと、主人公はパニック状態に陥る。ここで×ボタンを連打すると、主人公は体力を1段階消費して、一時的にシザーマンを撃退できる。ただし、×ボタンの連打が遅かったり、体力が1のときは、シザーマンを撃退できずに殺されてしまう。体力は3段階あり、カーソルの色で体力の残量が判別できるようになっている。また、シザーマンに追跡されていなければ、体力は時間とともに回復する。

白 体力3	黄・白点滅 体力2	赤 体力1





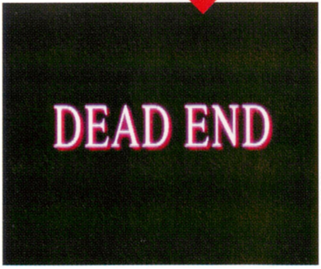
◀一定時間内に、×ボタンを規定回数分押すと撃退できる

ゲームオーバーについて

カーソルの点滅中に×ボタンを連打しない。イベント時に、特定の対象物をクリックしない。逃走中に対象物をクリックし、シザーマンから隠れるが見つかった、などの状況になるとゲームオーバーになる。



▶主人公の体力の残量が、いくつあってもゲームオーバーに



◀ゲームオーバーになると、DEAD END表示になる。そのあとコンティニューすると、体力が1段階回復する

階段での注意

シザーマンに近づかれ、主人公が危機に陥った場合、×ボタンを連打すると一時的にシザーマンを撃退できる。ただし、主人公とシザーマンが同じ高さにいることが必要。そうしないと、体力の残量に関わらず、必ず殺されてしまう。



◀段差があるところで闘うと……



▲シザーマンを撃退することができないので、プレイ中は注意をはらいたい

PAUSE FUNCTION

シナリオプレイ中に、ポーズ画面で実行できる機能について説明する。どれも重要な項目なので、確実に覚えておこう。

ポーズ画面の呼びだし

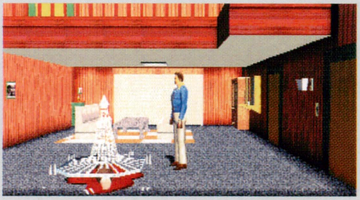
シナリオプレイ中にスタートボタンを押すと、ポーズ画面に切り替わり様々なことができる。ただし、対象物をクリックしたときに、主人公がそれに応じたリアクションをしている最中や、メッセージが表示されているときには切り替えられない。



▲ポーズ画面。赤、白と点滅している表示が、現在選択している項目を表わしている

Return To Game リターン トゥー ゲーム

選んで決定すると、ポーズ画面からプレイ画面に戻る。プレイ画面に戻るだけの場合は、この項目を選ぶ必要はない。そんなときはＳｃｒｅｅｎ以外の項目を選択して、×ボタンを押せばプレイ画面に戻る。



◀わざわざ選ぶ必要ば、まったくない

Save Game セーブゲーム

セーブを行なうための項目。選ぶとメモリーカードのデータが表示される。



◀以前セーブしたデータと、残りブロック数を表示

Load Game ロードゲーム

メモリーカードにセーブした以前のデータを、続きから再開するための項目。



◀セーブされているデータの一覧が表示される

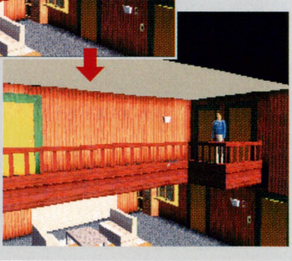
Screen スクリーン

X:00～±10(横調整) /Y:00～+10(縦調整)

画面の表示位置を調整する機能。モニターにゲーム画面が映りきっていない場合に利用する。X：は左右に画面表示を移動。Y：は画面表示を下に移動だ。



◀この画面は未調整の状態。○、×ボタンを押して、調整を行なう



▶表示位置を調整した画面。ちなみに、上方向には移動できない

Reset リセット

この項目を決定すると、プレイを終了してタイトル画面に戻れる。要するに、本体のリセットボタンを押したときと、同じ効果が得られるということ。





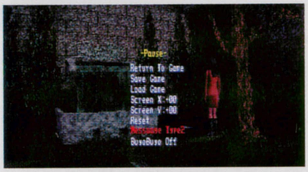
Message Type メッセージタイプ

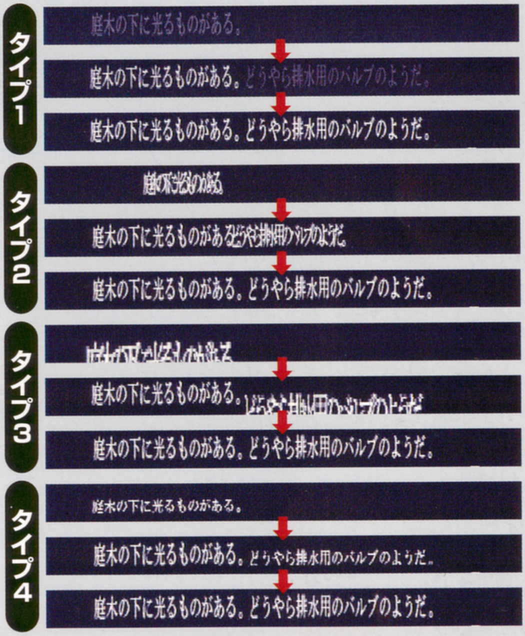
メッセージの表示方式を選択する。初めは表示されておらず、1度ゲームをクリアすると、次のプレイから表示される。

クリア前



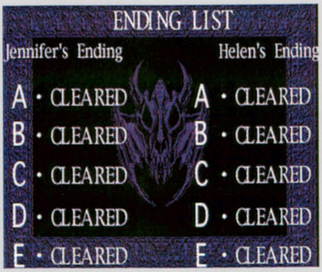
クリア後





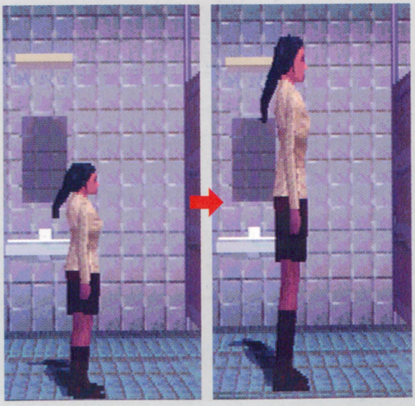
BuyoBuyo ブヨブヨ

メッセージタイプの項目と同じく、初めは表示されていないが、全10通りのエンディングを迎えると表示される。Ｏｎにすると登場人物が自動的に伸び縮みをする。



▶迎えたエンディングの種類は、エンディングリスト画面で確認することができる

off(オフ)／on(オン)



MEMORY CARD

ポーズ機能でセーブやロードを行なうと、英語が表示される。ここでは、その意味を説明しているぞ。

表記 **Format Ok?** (フォーマット　オーケィ?)
訳 メモリーカードが出荷状態なので、セーブ可能にする（フォーマット）か否か

表記 **Formatting was unsuccessful.** (フォーマッティング　ワズ　アンサクセスフル)
訳 メモリーカードのフォーマットを、失敗したということ

表記 **Free memory card block.** (フリー　メモリーカード　ブロック)
訳 メモリーカード内の、空きになっているブロック数を表わしている

表記 **Loading was unsuccessful.** (ローディング　ワズ　アンサクセスフル)
訳 メモリーカード内のデータを、ロードするのに失敗したということ

表記 **Load Ok?** (ロード　オーケィ?)
訳 現在のプレイを終了して、選んだデータをロードするか否かを表わす

表記 **Memory card full!!** (メモリーカード　フル!!)
訳 メモリーカード内にデータの空きがないので、セーブできないということ

表記 **Now checking the memory card.** (ナウ　チェッキング　ザ　メモリーカード)
訳 メモリーカード内の状態を調べていることを表わす

表記 **Overwrite Ok?** (オーバーライト　オーケィ?)
訳 セーブする場所にデータがあるので、上書きするか否かということ

表記 **Please insert the memory card.** (プリーズ　インサート　ザ　メモリーカード)
訳 メモリーカードが、プレイステーション本体に差されていないということ

表記 **Save completed.** (セーブ　コンプリーテッド)
訳 現在のプレイ中の状態を、メモリーカード内にセーブしたことを表わす

表記 **Save Ok?** (セーブ　オーケィ?)
訳 現在のプレイ中の状態を、メモリーカード内にセーブするか否かを表わす

表記 **Saving was unsuccessful.** (セービング　ワズ　アンサクセスフル)
訳 メモリーカード内に、現在の状態をセーブできなかったということ

表記 **The memory card is not formatted.** (ザ メモリーカード イズ ノット フォーマッティド)
訳 メモリーカードがフォーマットされていないので、セーブできないということ

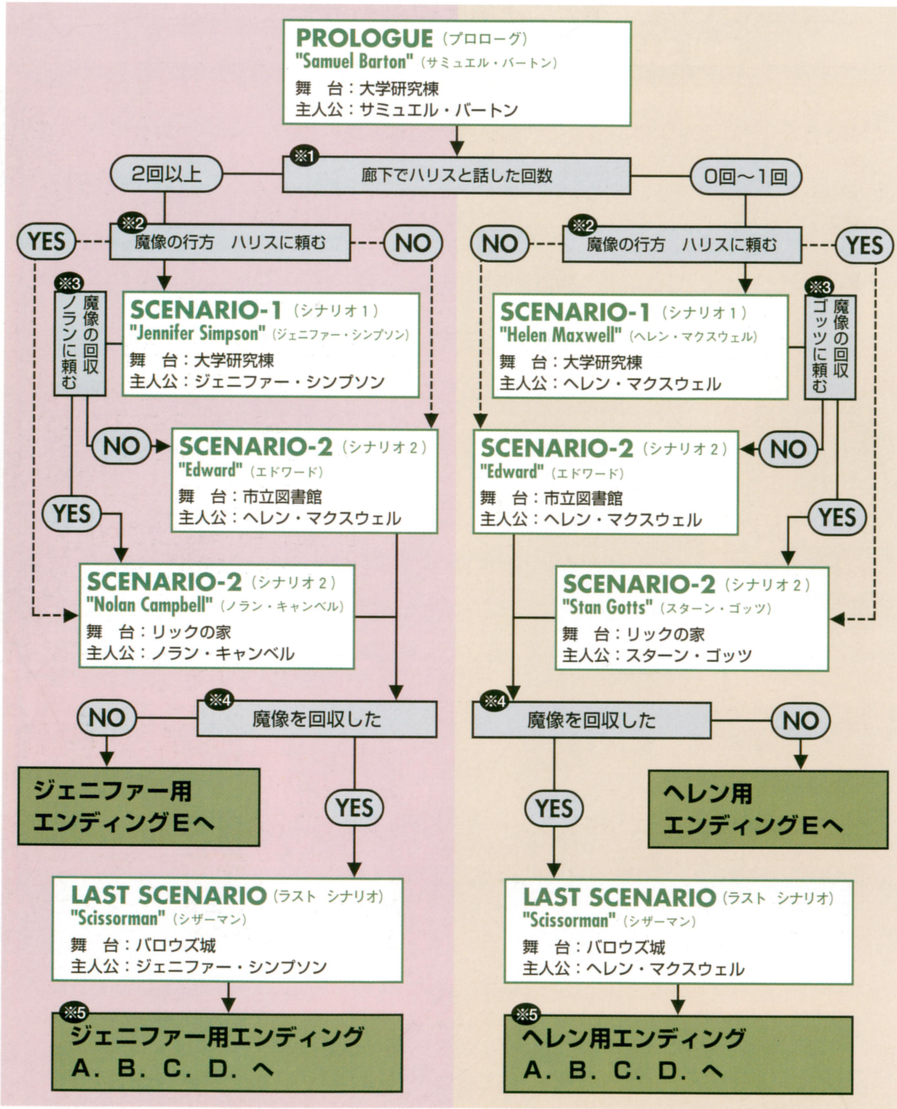
CONQUEST

ここからは、エンディングを迎えるために欠かせない情報を掲載しているので、プレイする際に知識として役立ててほしい。



BRANCH OF SCENARIO

各シナリオの主人公や、シナリオの分岐などの情報を覚えて、シナリオの選択を任意にできるよう、心がけてもらいたい。



※1　バートンが廊下にいるハリスと話した回数で、物語の流れと次のシナリオの主人公が決定。
※2　選択肢によって、「魔像」の行方が異なる。
※3　「魔像」の行方と一致しないと回収不可能。
※4　「魔像」を回収すると、次のシナリオへ進む。
※5　達成した条件でエンディングが異なる。

CONSTRUCTION OF SCENARIO

ここではシナリオごとの構成と、注意してほしいチェックポイントを解説しているので、確実に把握してもらいたい。

プロローグ　主人公：サミュエル・バートン

構成

おもな登場人物の顔合せや、前作「クロックタワー」事件に関する現在の状況を、プレイヤーに知ってもらうためのシナリオ。ちなみに、シザーマンは出現しない。

チェックポイント

廊下にいるハリスと何回話したかで、次のシナリオが決定。また、「魔像」の鑑定先をハリスに頼むとリックの家に、頼まないと市立図書館に「魔像」が運ばれる。

シナリオ1　主人公：ジェニファー・シンプソン

構成

シザーマンに遭遇することになり、大学研究棟から脱出することが目的。

チェックポイント

アイテムの「油さし」を入手しておくこと。これは、エンディングに影響する。

シナリオ1　主人公：ヘレン・マクスウェル

構成

シザーマンに遭遇することになり、大学研究棟から脱出することが目的。

チェックポイント

「懐中電灯」を入手すること。入手しないと、エンディングに影響する。

シナリオ2　主人公：ノラン・キャンベル／スターン・ゴッツ

構成

シナリオ1の主人公からの依頼を受け、リックの家へ「魔像」の回収に訪れる。

チェックポイント

バロウズ城の場所を確認する。「魔像」を入手しないと、エンディングEへ。

シナリオ2　主人公：ヘレン・マクスウェル

構成

「魔像」を回収するために、ヘレンが市立図書館を訪れるシナリオ。

チェックポイント

「魔像」を入手して、エドワードを市立図書館から脱出させること。

ラストシナリオ　主人公：ジェニファー・シンプソン／ヘレン・マクスウェル

構成

シザーマンを倒すために、彼の生まれ故郷であるバロウズ城へ訪れるシナリオ。進行によってはシザーマンとの対決になる。

チェックポイント

このシナリオでの行動によって、迎えられるエンディングが変化する。また、シザーマンを倒せばエンディングAになる。

ITEM

プレイ中に入手することになる全アイテムを紹介している。アイテムの名称と、入手場所を把握してもらいたい。

アイテムの系統

アイテムは2系統ある。ひとつは、特定の地点をクリックすると、自動的に使われる自動アイテム。もうひとつは、任意に使用しなければならない保有アイテムだ。

自動アイテム



◀アイテムウインドウに表示されないので、入手しているか否か判らない

保有アイテム



◀使うときは入手したアイテムを、アイテムウインドウから選ぶ



◀使うべき地点でクリックすれば、保有アイテムの効果が発揮される

あ

油さし



シナリオ1のジェニファー専用。倉庫の棚から入手する。

か

懐中電灯



シナリオ1のヘレン専用。学生事務室のロッカーから入手する。

希覯本閲覧室の鍵

シナリオ2のヘレン専用。館長室にいるサリバンから入手。

化粧箱の鍵



ラストシナリオのヘレン専用。書斎の暖炉を利用して入手する。

拳銃



ラストシナリオのヘレン専用。死体部屋にいるゴッツからもらう。

粉石けん



シナリオ2のノランかゴッツが、物置の棚から入手する。

コレクションルームの鍵

シナリオ2のヘレン専用。館長室の机の引き出しの中から入手。

さ

書斎の鍵

ラストシナリオの寝室で、隅のテーブルの陰の穴から入手。

青銅の短剣



ラストシナリオのジェニファー専用。隠し部屋の床から入手する。

倉庫の鍵



シナリオ1のヘレン専用。警備員室のテーブルから入手する。

た

暖炉の鍵



ラストシナリオのヘレン専用。厨房のハリスからもらう。

治療室の鍵

シナリオ1のサミュエル・バートン研究室でヘレンの机から入手。

た

吊り階段の鍵



ラストシナリオのジェニファー専用。控え室の司祭服から入手。

銅製表紙の本



ラストシナリオで、使用人室に置いてあるベットから入手する。

ドライバー



シナリオ2のヘレン専用。事務室の机の引き出しから入手する。

な

鉛玉



ラストシナリオのヘレン専用。倉庫の箱の中から入手する。

は

箱の鍵



ラストシナリオのジェニファー専用。倉庫の棺桶の中から入手。

バロウズ邸の鍵

ラストシナリオで、ジェニファーはワイン貯蔵庫から、ヘレンは応接間から入手。

非常用の鍵



シナリオ1のジェニファー専用。警備員室のテーブルから入手。

は

ペンチ



シナリオ1のヘレン専用。コンピューター室の机の上から入手。

ま

魔像



シナリオ2。ノランは寝室から、ゴッツは居間から入手する。

マッチ



ラストシナリオのジェニファー専用。居間から入手する。

木製の小箱



ラストシナリオのヘレン専用。書庫の本棚の上から入手する。

や

読めないメモ



ラストシナリオのジェニファー専用。教会書庫から入手する。

ら

ろうそく



ラストシナリオのジェニファー専用。拷問部屋かトイレか倉庫で。

ロープ



ラストシナリオのジェニファー専用。倉庫の棚から入手する。

そのほかのアイテムや情報

これらは、入手するだけで効果がある。アイテムというより、情報のようなもの。

か

家系図



ラストシナリオのジェニファー専用。書庫の本棚の上から入手。

クゥエンティン・バロウズのメモ

ラストシナリオ。ジェニファーは応接間、ヘレンは使用人室から入手する。

た

天体のプレート



ラストシナリオのジェニファー専用。礼拝堂から入手する。

電池

ラストシナリオのヘレン専用。倉庫のミニレコーダーの中から入手する。

た

扉を開く言葉



ラストシナリオ。ジェニファーは中庭か倉庫。ヘレンは寝室で。

は

バロウズ城の場所

シナリオ2。ヘレンは希観本閲覧室。ノランはダイニングキッチン。ゴッツは居間。

バロウズ邸MAP



ラストシナリオ。ジェニファーは書斎、ヘレンは控え室から入手。

COSTUME VARIATION

ゲームの本筋には関係ないが、主人公の衣服を替える裏技を使うと、どのような衣服になるのかを紹介しよう。

コスチューム

まずはジェニファー用か、ヘレン用のエンディングAを迎える。そのあと、タイトル画面で2コントローラの、スタートボタンか○ボタンを押して、メインメニュー画面を表示させる。それからプレイを始めると、主人公とシザーマンの衣服が替わる。



◀ここでボタンを押す。なお、衣服はシナリオ中のみ替わる

サミュエル・バートン　PROLOGUE

BEFORE



AFTER



ジェニファー・シンプソン　SCENARIO-1

BEFORE



AFTER



シザーマン　SCENARIO-1～LAST SCENARIO

BEFORE



AFTER



ジェニファー・シンプソン　LAST SCENARIO

BEFORE



AFTER



ヘレン・マクスウェル　SCENARIO-1.2

BEFORE



AFTER



ノラン・キャンベル　SCENARIO-2

BEFORE

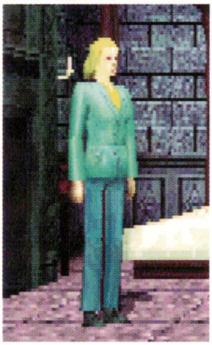


AFTER



ヘレン・マクスウェル　LAST SCENARIO

BEFORE



AFTER



スターン・ゴッツ　SCENARIO-2

BEFORE



AFTER



意外なところにヒントが

エンディングAを迎えたあと、メモリーカードのシステムファイルを見ると、着せ替え機能に関するヒントが出る。



◀フタを開けて立ち上げ、システムファイルを見ると……



▲ゴッツの衣服を替えたときの背中。見かけによらず、漢字をマスターしているとは……

MODE

シナリオプレイ中の状態は、以下の4つの状態から成り立っている。プレイの基本となることなので、必ず覚えてほしい。

通常状態

シザーマンが出現していない状態。この状態が最もクリックポイントが存在し、アイテムを入手できる。ちなみに、主人公の体力が時間の経過とともに回復する。



◀様々な対象物が、クリックポイントになる

逃走状態

シザーマンが出現して、主人公を追跡している状態。基本的に扉と、シザーマンを撃退（または回避）するために利用できる対象物しかクリックできないようになる。



◀シザーマン撃退後、通常状態になる

パニック状態

主人公が危機に陥るとパニック状態となる。カーソルの点滅が始まり、×ボタンを連打することで危機を脱し、通常状態に戻る。





オープニング状態

シナリオが本格的に開始されるまえの状態で、クリック可能な対象物は通常状態と異なる。なお、プロローグとラストシナリオには、この状態は存在しない。



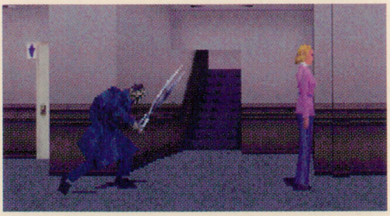
◀おもに会話を行なって、物語を進行させていく



▶オープニングの終了とともに、シザーマンが出現

シザーマンの出現確率

シザーマンはイベント以外に、時間経過によるランダム出現がある。これは、シザーマンを撃退した2分後から1／30秒ごとに1／3600の確率で出現する。



▲1／30秒で0.000277％の出現確率。2分あたりで1回出現する程度の確率

Prologue

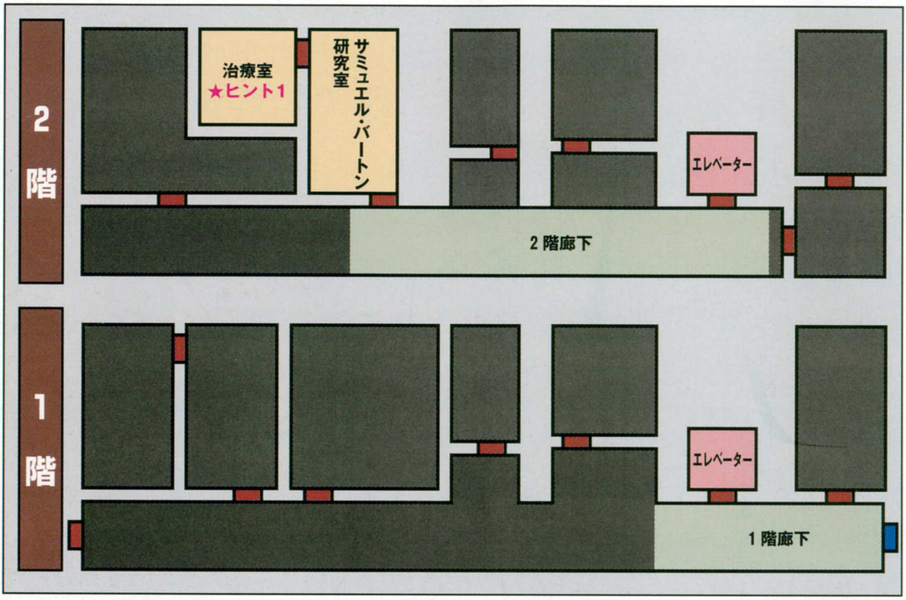
Samuel Barton



プロローグのシナリオの舞台は、バートンやヘレンが所属する大学研究棟。ここはシザーマンが出現せず、ゲームオーバーになる要素はないので、安心してプレイできる。

SCENARIO PROLOGUE
大学研究棟見取り図

プロローグのシナリオでは、灰色の部分に侵入することができないようになっている。



Chart

1 2階廊下 ハリスと会話 36ページ参照 → 2 2階・サミュエル・バートン研究室 魔像の鑑定先 38ページ参照

POINT 1

主人公のバートンが、2階廊下に立っているハリスと会話（クリック）した回数で、次のシナリオの主人公が異なる。



◀0回〜1回の会話でヘレンになり、2回以上の場合はジェニファーになる

POINT 2

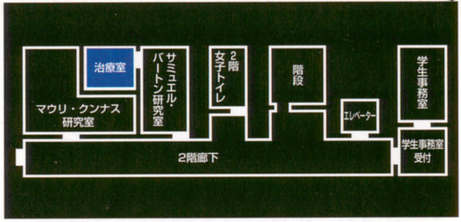
クロックタワーの事件後、押収された証拠品のひとつ、「魔像」の鑑定先を決定する選択肢が表示される。この選択結果により「魔像」の行き先が決まる。

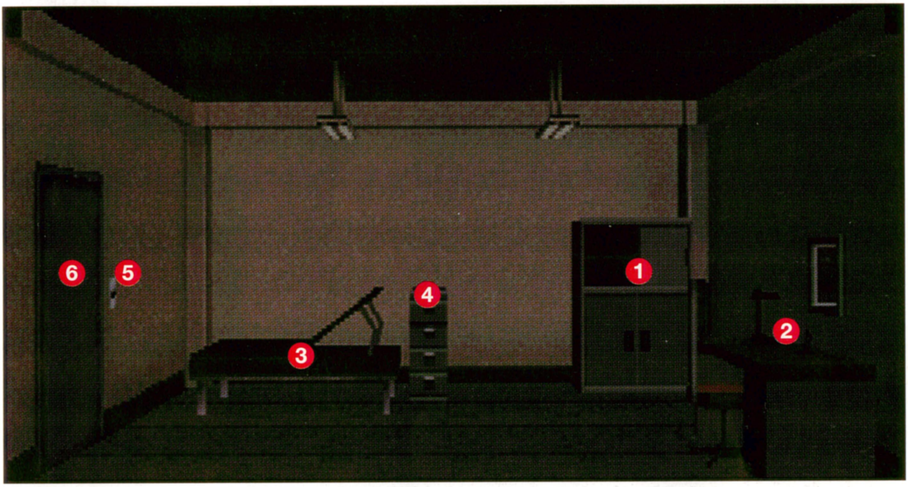


◀ここでの選択肢は、後に重要になってくる

大学研究棟２階
治療室

入手可能アイテム	ヒント1





クリックポイント名称	備　　考
❶薬品棚	微かにアンモニアの匂いがする
❷机	巨大なハサミが載っている。クリックすると、演出が始まる
❸診察用ベッド	クリックすると、バートンが考え込む
❹キャスター	クリックすると、ヒント１を入手。以降、クリックできなくなる
❺電灯のスイッチ	特になし
❻サミュエル・バートン研究室へ通じる扉	初めはクリックできないが、条件を満たすとクリックできる

ヒント1を入手

❹のキャスターをクリックすると、メモを発見してヒント１を入手できる。



◀ヒントの内容は、廊下にいるハリスと会話した回数に関することだ

治療室から出るために

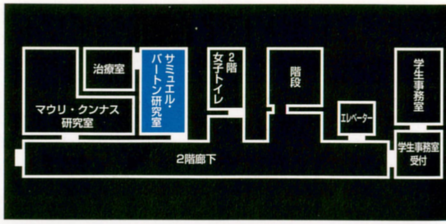
❷の机と、❸の診察用ベッドをクリックしないと、❻の扉をクリックできない。

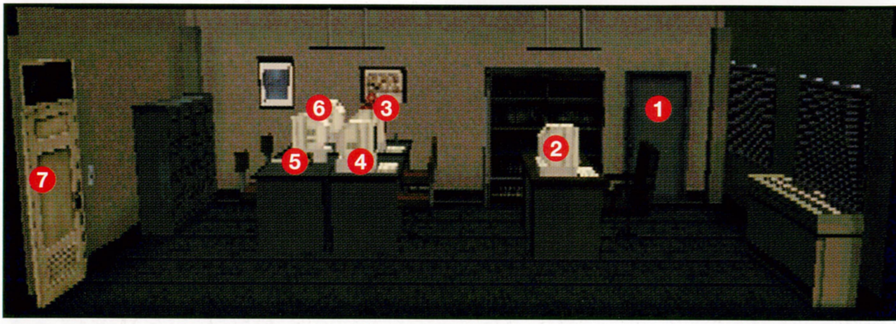


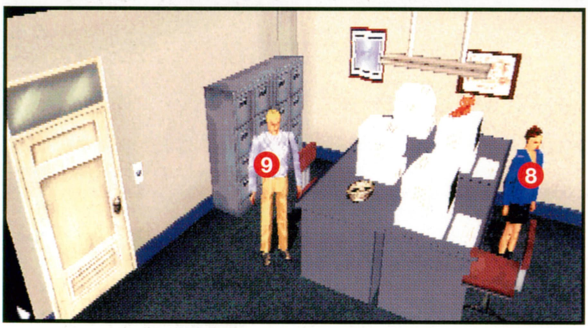
◀サミュエル・バートン研究室へ通じる扉を開けるために、絶対に必要な行為

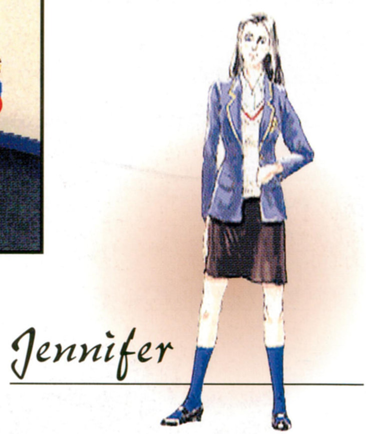
大学研究棟２階
サミュエル・バートン研究室

入手可能アイテム なし





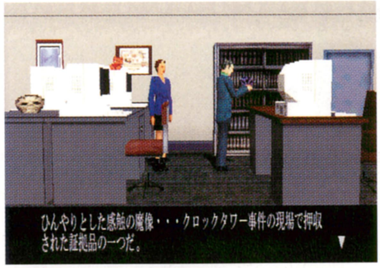




クリックポイント名称	備　　考
❶ 治療室へ通じる扉	開けるためには、条件を成立させなければならない
❷ 魔像	クリックすることが、扉を開けるための条件のひとつ
❸ ベスの机	ベスの机。なにかの景品らしいヌイグルミが載っている
❹ ヘレンの机	ヘレンの机
❺ ダニーの机	ダニーの机。クリックすることが、扉を開けるための条件のひとつ
❻ ハリスの机	ハリスの机。クリックすることが、扉を開けるための条件のひとつ
❼ ２階廊下へ通じる扉	開けるためには、条件を成立させなければならない
❽ ベス	２回クリックすることが、扉を開けるための条件のひとつ
❾ ダニー	２回クリックすることが、扉を開けるための条件のひとつ

サミュエル・バートン研究室から出るために

サミュエル・バートン研究室に初めて入室したときに、扉をクリックして開けようとしても、条件を満たさないと開けられない。開けようとしても「まだここでやることが残っている」、とバートンのコメントが表示されるだけだ。条件を満たすためには、❷の魔像、❺のダニーの机、❻のハリスの机、❽のベスを2回、❾のダニーを2回。これらの対象物を、それぞれクリックすることによって条件が満たされ、そのあと扉をクリックすれば開けられる。扉は2階廊下へ通じるものと、治療室へ通じるものがある。しかし治療室へ戻っても、なにかが起きるということはないので、素直に2階廊下へ向かったほうがいい。



◀「魔像」は、シナリオ2ではアイテムとして出てくる



◀ダニーの話から、新聞社の記者が来ていることが判る



◀ダニーの机の上に、シザーマンのマスクが置いてある



◀バートンは合理主義のためか、無駄なことはしてくれない



▶条件を満たして、2階廊下へ行かないと、物語を進行させられない

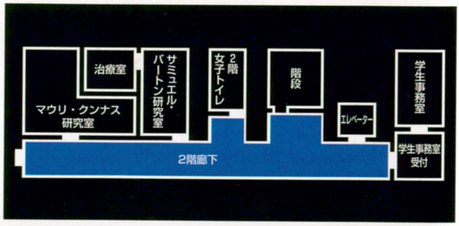

Beth

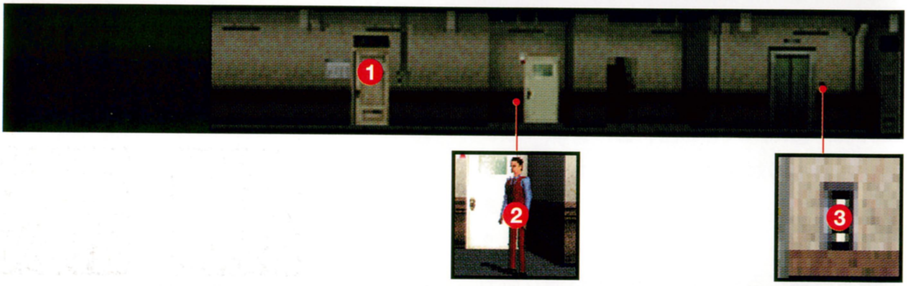

Danny

大学研究棟２階

２階廊下

入手可能アイテム	なし





クリックポイント名称	備　　考
❶ サミュエル・バートン研究室へ通じる扉	クリックすると、扉を開けてサミュエル・バートン研究室へ行く
❷ ハリス	クリックした回数によって、シナリオ１の主人公が決定する
❸ エレベーターの呼びボタン	クリックすると、エレベーターが到着する

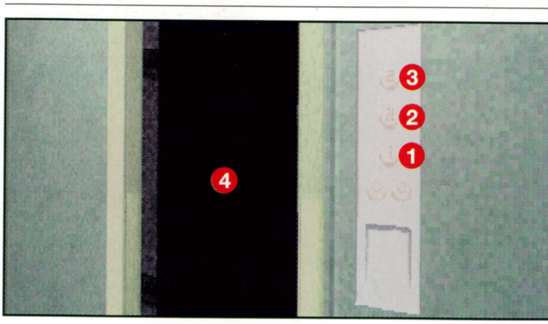
ハリスと会話した回数が重要

２階廊下に行くとハリスがいる。ハリスを０回～１回クリックした場合はヘレン、２回以上クリックした場合はジェニファー、それぞれシナリオ１の主人公が決定される。ちなみにハリスは、バートンが１階廊下へ行くといなくなってしまう。



◀任意にクリックして、シナリオ１の主人公を決められる

エレベーター内部

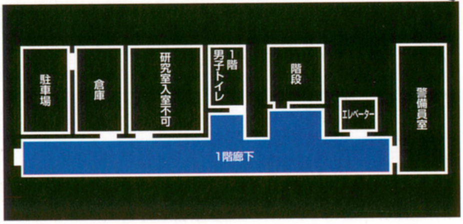


クリックポイント名称
❶ １階へ行くためのボタン
❷ ２階へ行くためのボタン
❸ ３階へ行くためのボタン
❹ エレベーターのドア

※❶か❷のボタンをクリックすると、応じた階へエレベーターが移動する。ちなみに❸は現在のシナリオでは行けない。また、❹のドアをクリックすると、エレベーター内部から出られる。

大学研究棟１階
１階廊下

入手可能アイテム	なし









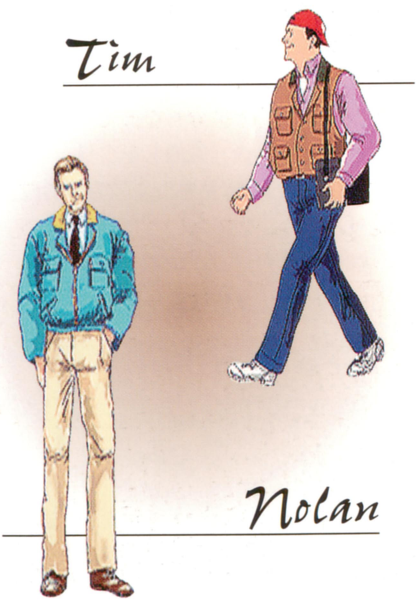
クリックポイント名称	備考
❶ノランとティム	クリックすると会話が始まる
❷警備員室窓口	会話終了後、エレベーターに入ってから出るとクリックできる
❸正面玄関扉	会話終了後、エレベーターに入ってから出るとクリックできる
❹エレベーターの呼びボタン	会話終了後、エレベーターに入ってから出るとクリックできる

新聞記者ノランとカメラマンのティムとの初の顔合わせ

１階にエレベータ到着後、１階廊下に出るとクロックタワー事件の取材に訪れた、記者のノランとカメラマンのティムとの会話が始まる。会話の途中で話が途切れるので、そのときは❶をクリックして、会話を続けよう。３回クリックすると会話が終了し、バートンはクロックタワー事件で救出されたもうひとりの生存者に会うため、自動的にエレベーターの中に入る。

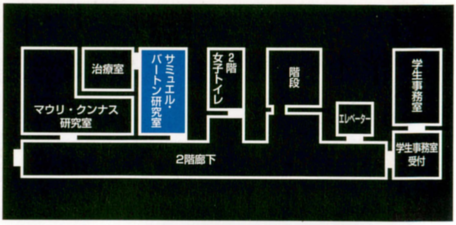


▶ノランの話から、シザーマンが人々の恐怖の対象になっていることが判る



大学研究棟２階
サミュエル・バートン研究室

入手可能アイテム	なし





※１階廊下へ行ってから入室した視点のもの

クリックポイント名称	備　　考
❶魔像	ハリスとの会話後にクリックすると、選択肢が表示される
❷ハリス	クリックすると会話が始まる
❸治療室へ通じる扉	選択肢の決定をしてからでないと、扉を開けることができない

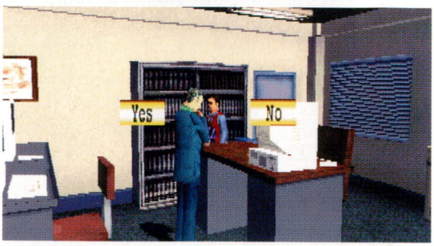
魔像の行方を決める

ハリスと会話後「魔像」をクリックすると、「魔像」の鑑定先を市立図書館の館長のサリバンか、以前バロウズ邸の執事だった、郊外に住むリックに頼もうと思いつく。選択肢のＹｅｓを選ぶとリックの家、Ｎｏを選ぶと市立図書館へ、「魔像」が運ばれる。





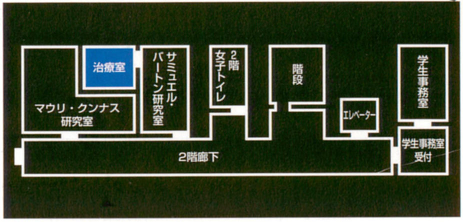
◀ハリスと会話をしてから「魔像」をクリックし、選択肢を表示させること

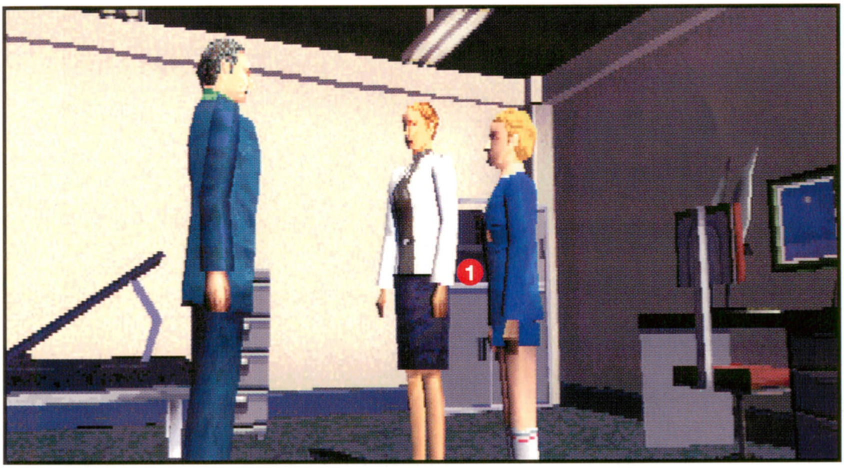


▲鑑定先を決めないと、治療室に入室できない

大学研究棟２階
治療室

入手可能アイテム なし





※「魔像」の鑑定先を決定後に入室した視点のもの

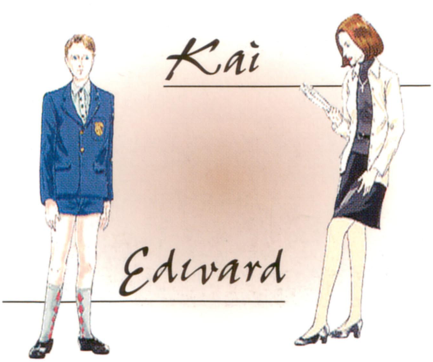
クリックポイント名称	備考
❶ケイとエドワード	クリックすると会話が始まる

ケイとエドワードの初の顔合わせ

「魔像」の鑑定先決定後、治療室へ入ると、グラニッド孤児院の教師のケイと、クロックタワー事件の生存者のエドワードがいる。会話終了後、シナリオクリアに。



◀エドワードは記憶を失っており、それを治療するためにケイとともに訪れた





▶ケイたちと3回会話すると、シナリオをクリアしてセーブ画面に

INTERMISSION
SCENARIO PROLOGUE

ジェニファーの場合

大学研究棟で治療を終えたジェニファーは、ヘレンと一緒に暮らしている。彼女が大学職員官舎に戻ったところから始まる。



◀街へ出ることになる。ちなみに警察署はヘレンのみ存在

ヘレンの場合

ハードディスクが故障したために、それを修理してくれる外出中のダニーが戻るまでのあいだ、外へ出ることになる。



◀ベスをクリックすると、インターミッションマップ画面へ

クリックポイント名称
❶ ベス

インターミッションマップ画面

クリックポイント名称	備　考
❶ 警察署	ゴッツの勤務先
❷ オスロウィーク新聞社	ノランとティムが所属
❸ ノルウェー国際ホテル	ケイたちの宿泊先
❹ 市立図書館	館長のサリバンがいる
❺ 大学研究棟	ヘレン所属の大学
❻ 大学職員官舎	大学職員の寮

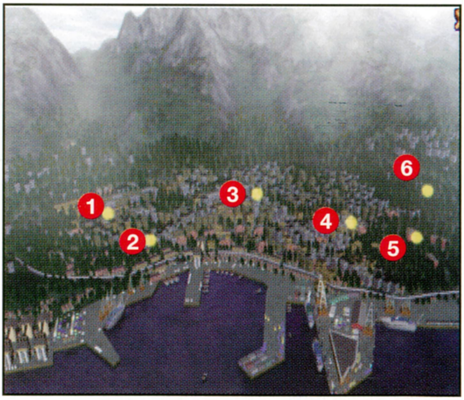


Chart　Intermission

Jennifer

A ノルウェー国際ホテルへ行き、ケイと会話

↓

B 大学研究棟へ行き、ヘレンと会話

↓

C 大学職員官舎へ行き、ノランと会話

※AとBは順不同

Helen

A 警察署へ行き、ゴッツと会話

↓

B ノルウェー国際ホテルへ行き、エドワードと会話

↓

C 大学研究棟へ行き、ダニーと会話

※AとBは順不同

INTERMISSION
JENNIFER

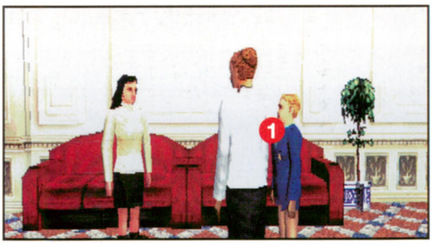
オスロウイーク新聞社

ジェニファーは、記者に見つかるのを避けたいためか、行くことができない。



◀どうやっても行くことはできないので、無視するにかぎる

ノルウェー国際ホテル



クリックポイント名称
❶ケイ



▶ちなみに、2回以上訪れても意味はない

市立図書館



◀訪れると、館長のサリバンがいる。自動的に会話になる

大学研究棟

ヘレンがいる。ハードディスクが故障してしまい、それを修理するために遅くなるので、先に帰ってくれと言われる。



クリックポイント名称
❶ヘレン



◀1回以上訪れた場合はハリスがおり、自動的に会話がなされる

大学職員官舎

初めは行けないが、ノルウェー国際ホテルと大学研究棟を訪れてからの場合は、ノランが存在。デートをすることになる。

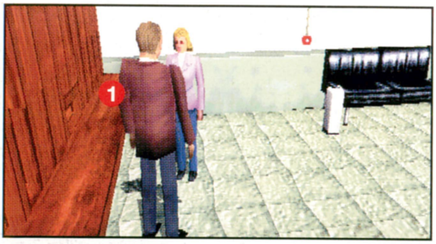


クリックポイント名称
❶ノラン

INTERMISSION
HELEN

警察署

ヘレンの友人であり、クロックタワー事件の担当者、ゴッツ警部補がいる。



クリックポイント名称
❶ゴッツ

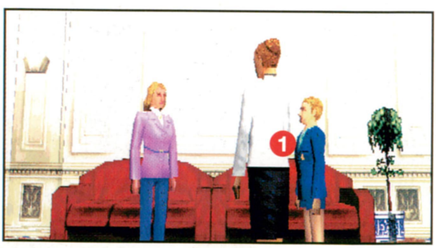


▶１度訪れたあとは、相手をしてくれない

オスロウイーク新聞社

ジェニファーのときと同様に、記者連中を避けるために行くことができない。

ノルウェー国際ホテル



クリックポイント名称
❶エドワードとケイ



▶１回訪れたあとは、誰もいなくなる

市立図書館

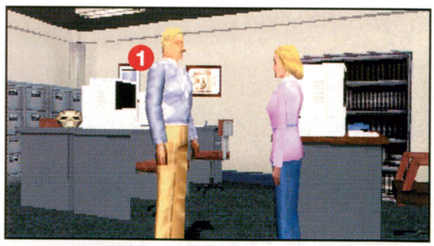
館長のサリバンがいる。ジェニファーの場合と違い、クリックして会話をする。



クリックポイント名称
❶サリバン

大学研究棟

初めは来れない。警察署と、ノルウェー国際ホテルに訪れると行けるようになる。



クリックポイント名称
❶ダニー

大学職員官舎



◀開始直後のみ行ける

Scenario-1

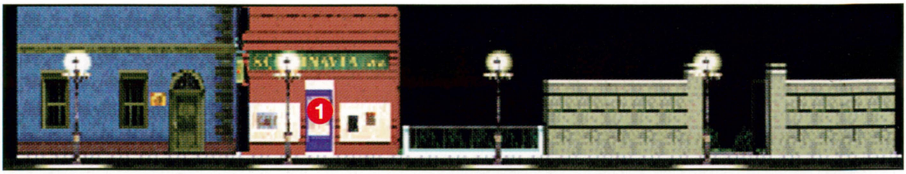
Helen Maxwell　Jennifer Simpson



シナリオ１の舞台は大学研究棟。プロローグで行なった行為によって、ジェニファーかヘレンが主人公になる。だが、大学研究棟から脱出する、という目的は同じだ。

OPENING
JENNIFER

デートの帰り ｜ 大学研究棟裏口付近



クリックポイント名称	備　考
❶ 扉	クリックすると、扉を叩いて助けを求める

助けを求めることができる

取材を兼ねて、ノランとデートをすることになったジェニファー。その帰り道の途中で、ジェニファーは何者かにつけられている気配に気づく。



◀ジェニファーは、尾行されているような気配を感じて、辺りを見渡す



▶❶の扉をクリックすることで、助けを求める演出を観ることができる



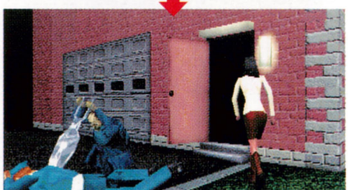
◀通過後はクリック不可



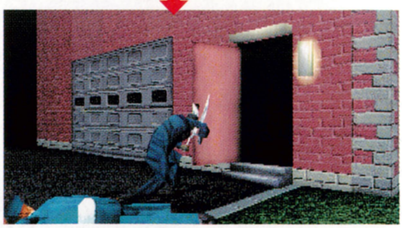
◀大学研究棟の裏口から入ろうと、駆けるジェニファー



◀運良く大学研究棟の警備員が現れて、ジェニファーは助けを求めるのだが……



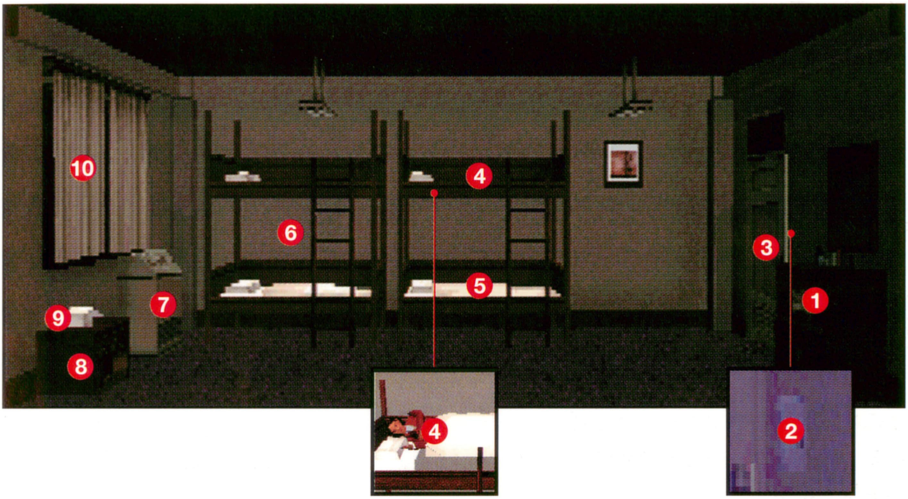
◀シザーマンが出現し、警備員は殺害されてしまう



◀シザーマンが接近する

OPENING
HELEN

大学研究棟２階 | 女子仮眠室



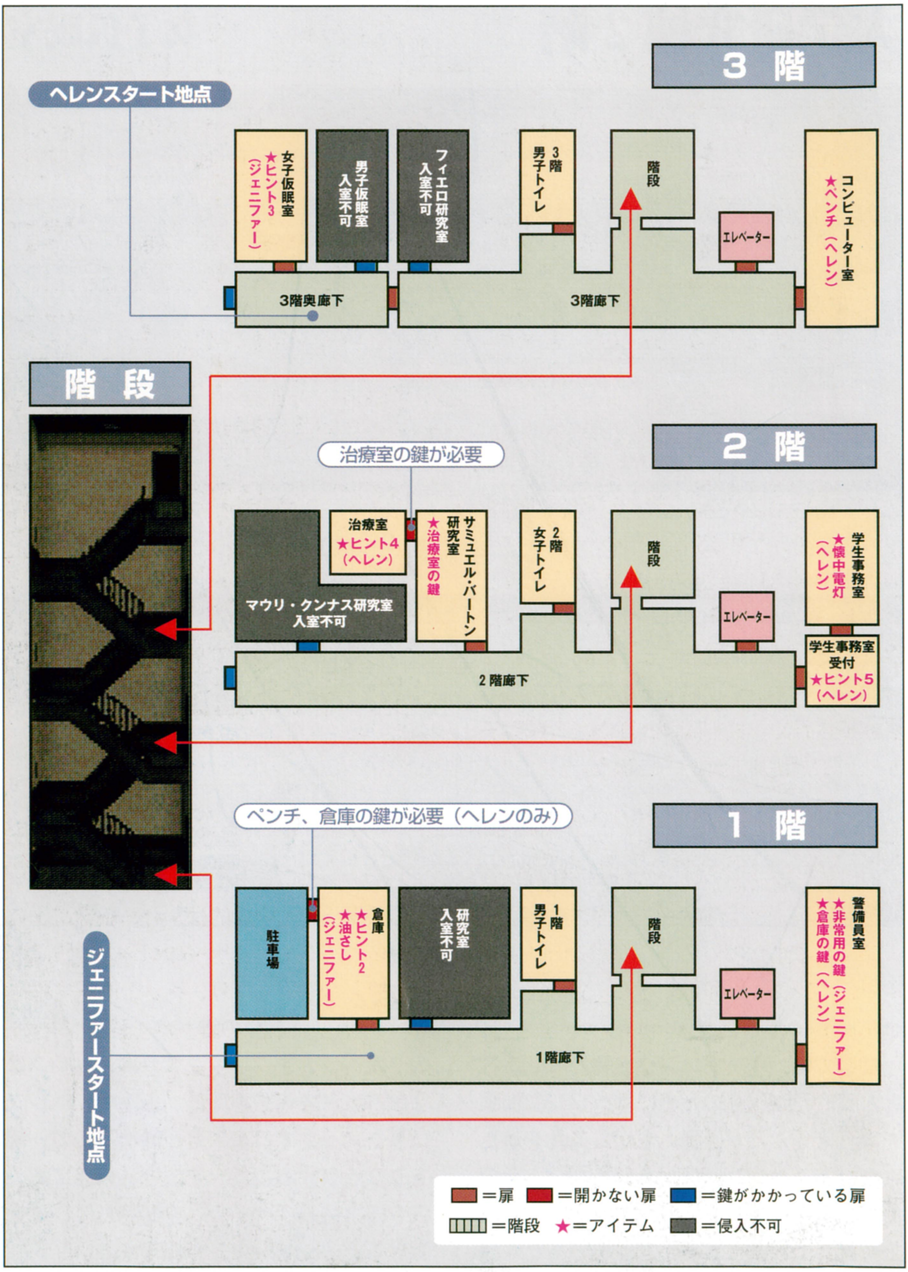
クリックポイント名称	備　　考
❶化粧品棚	職員たちが持ち込んだ化粧品が並んでいる
❷電灯のスイッチ	クリックするたびに、電灯が消灯、点灯を繰り返す
❸３階廊下へ通じるドア	開かない。ヘレン睡眠後はクリックすると開き、シザーマンが出現
❹ローズ	クリックすると会話になり、３回メッセージが変わる
❺２段ベッド	仮眠用の２段ベッド
❻２段ベッド	条件成立後にクリックすると、ヘレンが仮眠を取ることができる
❼エアコン	古いせいか、あまり効果がないエアコン
❽コミック棚	職員たちが持ち込んだコミックが並んでいる
❾枕	枕が変わると寝られないと言って、ベス持ち込んでいる枕
❿窓	クリックするとカーテンを開く。それ以降は窓から外を覗く

仮眠を取っておく

ここでは、オープニングを終わらせることが目的だが、そのためにはヘレンに仮眠を取らせることが必要。ただし条件を満たさないと、ヘレンは仮眠を取らない。その条件は電灯を消灯させて、ローズと１回以上会話した状態にすること。そのあとで❻の２段ベッドをクリックすれば、ヘレンは２段ベッドで仮眠を取る。仮眠中、ヘレンは扉をノックする音で目が覚めるので、扉をクリックすること。すると、起きて扉の穴を覗き込み、ベイカーを確認して、扉を開けると、シザーマンが出現する。

SCENARIO 1

大学研究棟見取り図



Chart

Jennifer

1 1階廊下
シザーマンから逃げる

2 倉庫（1階）
「油さし」を入手
52ページ参照

3 警備員室（1階）
「非常用の鍵」を入手
54ページ参照

4 階段
大学研究棟から脱出
51ページ参照

※2と3は順不同

Helen

1 女子仮眠室（3階）
シザーマンから逃げる

2 コンピューター室（3階）
「ペンチ」を入手
67ページ参照

3 学生事務室（2階）
「懐中電灯」を入手
62ページ参照

4 警備員室（1階）
「倉庫の鍵」を入手
54ページ参照

5 倉庫（1階）
大学研究棟から脱出
52ページ参照

※2、3、4は順不同

POINT 1

オープニング終了後、ジェニファーは1階廊下で、ヘレンは女子仮眠室で、それぞれシザーマンに遭遇する。ジェニファーは倉庫に逃げ込んで対処するといい。ヘレンは、シザーマンが出現すると自動的に3階奥廊下へ行く。あとは消火器か、3階男子トイレで対処するといいだろう。



▲消火器が存在するが否かはランダムで決定されるため、あまりあてにしないほうがいい

POINT 2 Jennifer
POINT 3 Helen

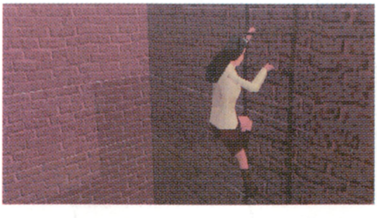
「油さし」と「懐中電灯」は、シナリオ1では役に立たないが、ラストシナリオでエンディングAを迎えるために必要。



◀エンディングAを迎えたいのなら、必ず入手することを忘れないように

POINT 4 Jennifer
POINT 5 Helen

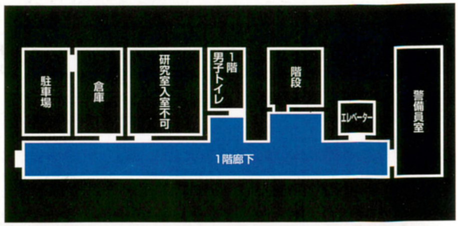
このシナリオの目的は、大学研究棟からの脱出だ。ジェニファーの場合は、「非常用の鍵」が必要になり、ヘレンの場合は、「ペンチ」と「倉庫の鍵」が必要になる。



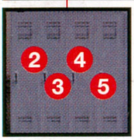
◀大学研究棟から脱出するとシナリオクリア

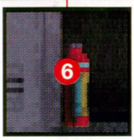
大学研究棟１階
１階廊下

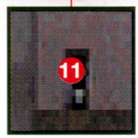
入手可能アイテム なし











クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 裏口玄関扉			鍵がかかっていて開けることができない
❷ 職員用ロッカー			シザーマン対処に使用できる
❸ 職員用ロッカー	○	○	中からシザーマンが出てくることがある
❹ 職員用ロッカー	○	○	中からシザーマンが出てくることがある
❺ 職員用ロッカー			シザーマン対処に使用できる
❻ 消火器	○	○	シザーマン対処に使用できる（存在しないときもある）
❼ 倉庫へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて倉庫へ行く
❽ 扉	○	○	鍵がかかっていて開けることができない
❾ １階男子トイレへ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて男子トイレに行く
❿ 階段口	◎	◎	クリックすると、階段へ行く
⓫ エレベーターの呼びボタン	◎	◎	クリックすると、エレベーターに入れる
⓬ 警備員室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて警備員室に行く
⓭ 警備員室窓口			警備員室を覗くことができる
⓮ 正面玄関扉	○	○	鍵がかかっていて開けることができない

シザーマン出現と対処法

逃走中、廊下にシザーマンがいないときに❷か❺をクリックすれば、ロッカーの中に隠れてシザーマンをやり過ごすことができる。だが、シザーマンに気づかれてしまい、見つかる場合もある。

通常の状態で❸か❹をクリックしたときに、シザーマンが出現することがある。このときは、ロッカーに隠れることはもちろん、消火器を使うこともできない。



▶ロッカーでの対処法は何回でも試すことができる

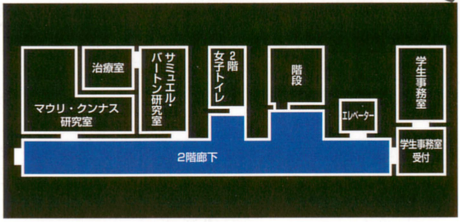


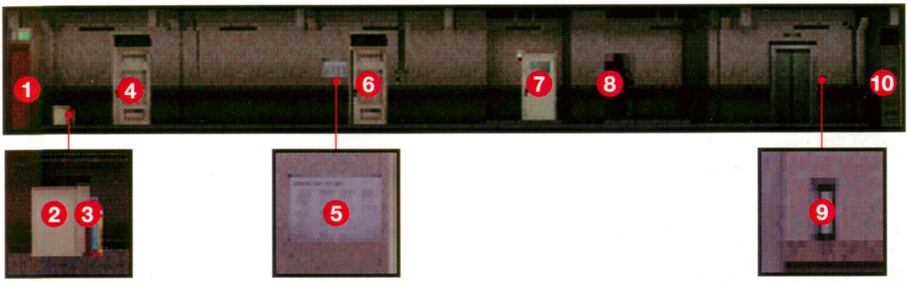
◀理由がないならロッカーのクリックは避けること

ジェ＝ジェニファー ヘ＝ヘレン ◎＝常時クリック可能	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能 △＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能 ×＝クリック不可能 －＝対象物が存在しない

大学研究棟２階
２階廊下

入手可能アイテム	なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 非常口扉	○	○	クリックしても開かない
❷ ゴミ箱			特になし
❸ 消火器	○	○	逃走中にクリックすると、シザーマンの対処を行なえる。50%の確率で存在
❹ 扉	○	○	マウリ・クンナス研究室の扉。クリックしても開かない
❺ 所在表			黒板に職員たちの所在表が書かれている
❻ サミュエル・バートン研究室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてサミュエル・バートン研究室へ行く
❼ 女子トイレへ通じる扉	◎	◎	２階女子トイレへ行く。ただし、シザーマンが室内にいるとクリックできない
❽ 階段口	◎	◎	クリックすると、階段へ行く
❾ エレベーターの呼びボタン	◎	◎	可動中は内部に入れるときと、シザーマンがランダムで出現するときがある
❿ 学生事務室受付へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて学生事務室受付へ行く

シザーマン対処法

逃走中に❸の消火器をクリックすると、シザーマンの迎撃を行なえる。消火器はシザーマンを確実に迎撃できるので頼もしいかぎりだ。ただし、消火器が存在しない場合があるので、過信は禁物というもの。その場合は、❾のエレベーターの呼びボタンをクリックして、シザーマンの対処を行ないたい。補足としては、エレベーターを３回利用していると（51ページ参照）電源が落ちてしまう。そのため扉が開かず、シザーマンの対処を行なえなくなる。



◀消火器があるようなら、必ずクリックしておきたい



▶消火器は、確実にシザーマンを撃退できるアイテム



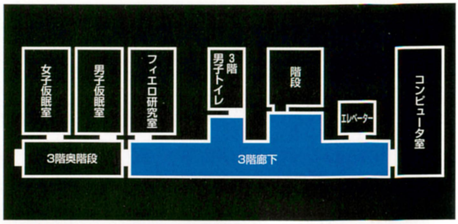
◀エレベーターに入るのも手だ

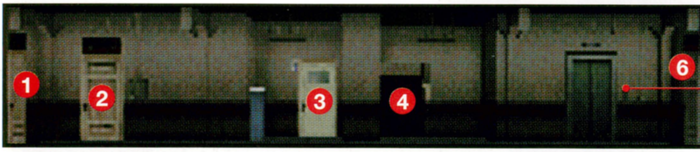


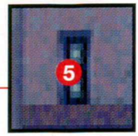
▶エレベーターの扉が閉じて、シザーマンから逃げられる

大学研究棟3階
3階廊下

入手可能アイテム なし



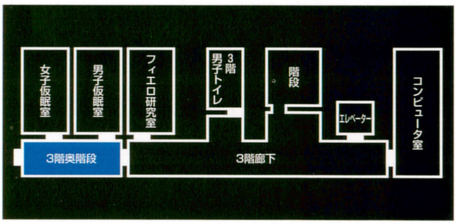


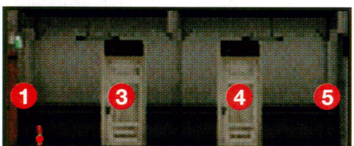


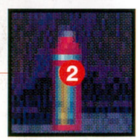
クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 3階奥廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて3階奥廊下へ行く
❷ 扉	○	○	社会心理学のフィエロ教授の研究室の扉。開かない
❸ 3階男子トイレへ通じる扉	◎	◎	トイレ内にシザーマンが存在する場合は、クリックできない
❹ 階段口	◎	◎	クリックすると、階段へ行く
❺ エレベーターの呼びボタン	◎	◎	クリックすると、エレベーターを呼べる
❻ コンピューター室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてコンピューター室へ行く

大学研究棟3階
3階奥廊下

入手可能アイテム なし







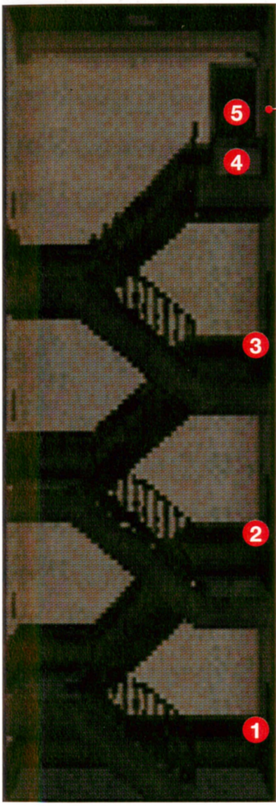
シザーマン対処法

ヘレンが主人公の場合は、オープニングが終わると自動的に3階奥廊下に行く。その際、3階奥廊下に消火器が存在する場合があるので、そのときはすぐにクリックしよう。消火器は、シザーマン対処用の道具として利用することができるのだ。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 非常口扉	○	○	クリックしても、扉を開けることはできない
❷ 消火器	○	○	存在する場合は、逃走中にクリックするとシザーマンを撃退できる
❸ 女子仮眠室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて女子仮眠室へ行く
❹ 扉	○	○	男子仮眠室の扉。クリックしても、扉は開かない
❺ 3階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて3階廊下へ行く

ジェ＝ジェニファー	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ヘ＝ヘレン	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		ー＝対象物が存在しない

階段





クリックポイント名称	ジェ	へ	備　考
❶ 1階廊下へ通じる階段口	◎	◎	1階廊下へ行く
❷ 2階廊下へ通じる階段口	◎	◎	2階廊下へ行く
❸ 3階廊下へ通じる階段口	◎	◎	3階廊下へ行く
❹ 非難用ハシゴ収納箱			鍵がかかっている
❺ 窓			クリックすると外を眺める
❻ 屋上へ通じる扉	○	○	クリックしても開かない

非難用ハシゴで脱出

主人公がジェニファーの場合、ここから大学研究棟を脱出できる。まず、警備員室（54ページ参照）から「非常用の鍵」を入手。これを、階段の❹の避難用ハシゴの収納箱に使えば、そこから脱出できる。



▶「非常用の鍵」を使うと、自動的に脱出してシナリオクリアに

エレベーターについて

通常時に、エレベーターの呼びボタンをクリックすると、エレベーターの扉が開き、中からシザーマンがランダムで出現する。また、逃走中にクリックした場合は、シザーマンの追跡をやり過ごすことができる。ただし、通常時に呼びボタンを3回クリックすると、（逃走中の利用は含まない）以降は送電されなくなる。そのために、呼びボタンをクリックしても、エレベーターの扉は開かなくなる。



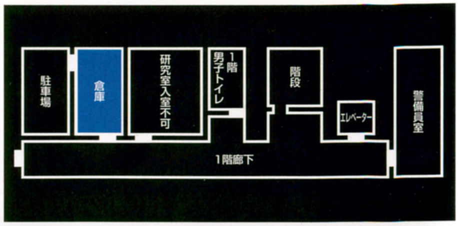
◀逃走中には、ぜひとも利用してほしい

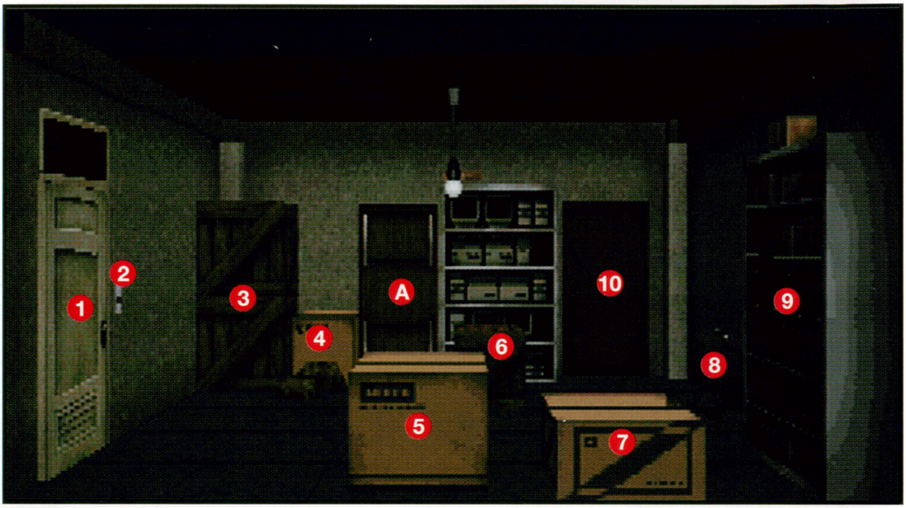


▶通常時は、ランダムでシザーマンが出現する

大学研究棟１階
倉庫

入手可能アイテム ヒント２　油さし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ １階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて１階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			電源が落ちているため、クリックしても点灯しない
❸ 木箱			特になし
❹ 段ボール箱	★		紙が詰められた段ボール箱。ジェニファーの場合はヒント２を入手
❺ 段ボール箱			段ボール箱。隅にアリがたかっている
❻ 木箱			特になし
❼ 段ボール箱	○	○	空っぽの段ボール箱
❽ 自転車	△	△	逃走中のみクリック可能
❾ 工具棚	★		パソコンパーツと工具がある。ジェニファーは「油さし」を入手
❿ 駐車場へ通じる扉	○	○	ノブに針金が巻き付けられ、鍵がかかっている

つい立ての後ろからシザーマンが出現

通常状態のときに１階廊下から入室した直後、Ⓐのつい立てから、ランダムでシザーマンが出現。



ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

ヒント2を入手

主人公がジェニファーの場合のときは、❹の段ボール箱をクリックしよう。ヒント2を入手することができる。



◀内容は、あるアイテムがエンディングAを迎えるために必要だ、ということ

自転車をシザーマンに投げるが…

逃走中、❽の自転車をクリックすると自転車を持ち、部屋に侵入して来たシザーマンに向かって投げつける。しかし、自転車はシザーマンのところまで届かない。



◀このあと、シザーマンと闘うことになる

シザーマン対処法

逃走中に、❼の段ボール箱をクリックすると、主人公は段ボール箱の中に入って身を隠す。それによって、シザーマンの追跡をやり過ごすことができる。



▲逃走中にクリックする



▲シザーマンの目を欺ける

ジェニファーのときは油さしを入手

主人公がジェニファーの場合は、❾の棚を必ずクリックすること。この棚には「油さし」が隠されており、入手しないとラストシナリオでヘレンを発見できず、エンディングAを迎えられない。



◀「油さし」入手後、クリックできなくなる

ヘレンのときはペンチと倉庫の鍵を使って脱出

主人公がヘレンの場合は、この部屋から大学研究棟を脱出できる。まずコンピューター室（67ページ参照）で「ペンチ」を、警備員室（54ページ参照）で「倉庫の鍵」を入手。あとは、❿の扉に「ペンチ」を使い、針金を切断。そのあと、❿の扉に「倉庫の鍵」を使って鍵を外すだけだ。



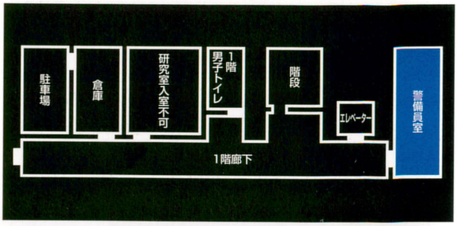
◀「ペンチ」を使って、ノブに巻かれた針金を切る

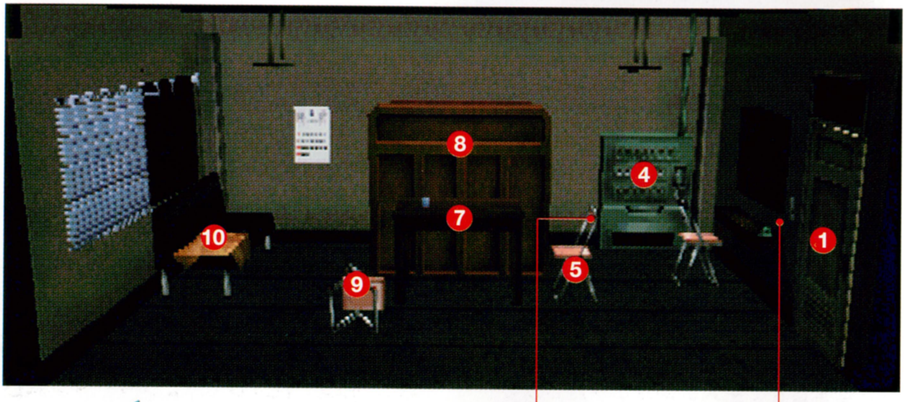


▶「倉庫の鍵」を使うと、自動的に大学研究棟から脱出する

大学研究棟１階
警備員室

入手可能アイテム　非常用の鍵　倉庫の鍵











※パーテーションの裏側には細道があり、ジェニファーの場合は、そこを通れる。ヘレンの場合は、そこに警備員の死体が存在する。死体は障害物のようなものなので、通行の妨げになり、通ることができない。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 1階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ 電話			電話線が切断されている
❹ 警報機			クリックすると、演出を観ることができる
❺ パイプ椅子	×		ジェニファーの場合は、死体クリック後にクリック可能になる
❻ 警備員の死体		—	ジェニファーのときに、通常状態で入室すると存在する
❼ テーブル	★	★	ジェニファーは「非常用の鍵」を、ヘレンは「倉庫の鍵」を入手
❽ パーテーション			主人公がヘレンのときに2回クリックすると、警備員の死体を発見
❾ パイプ椅子	○	○	逃走中にクリックすると、シザーマンに投げつける
❿ ソファー	○	○	逃走中にクリックすることで、シザーマンから身を隠す

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

警備員をクリックすると…

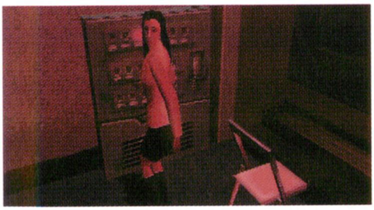
主人公がジェニファーのときに、通常時に入室すること。それによって警備員の死体が、❺の椅子に座った状態で存在する。



◀クリックすると首が落ちる。また部屋を出て入りなおすと、死体は消えている

警報機が鳴り出す

❹の警報機をクリックすると、ランプがつき警報音サイレンが鳴り出す。しかし、救援が来るわけではない。



◀恐怖感を盛りあげてくれる演出といえる

シザーマン対処法

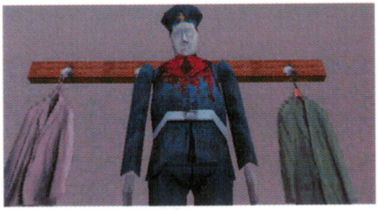
逃走中に、❿のソファーをクリックすると、ソファーと床のスキ間に隠れられる。しかし、シザーマンに見つかってしまうことがあるので安心できない。



◀見つかった場合は、強制的に1階廊下へ

水が垂れる音の原因は…

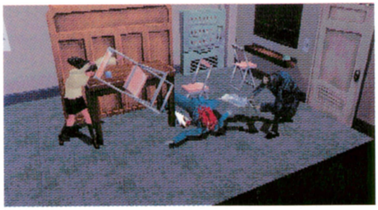
主人公がヘレンのときは、水滴の音が聞こえる。原因は❽のパーテーションを2回クリックするとわかる。警備員の死体から流れ出ている血が、床に垂れている音だ。



◀発見以降、パーテーションはクリック不可

椅子を投げつけるが…

逃走中に、❾のパイプ椅子をクリックすると、部屋に侵入して来たシザーマンに投げつけるが、シザーマンに届かない。



◀1度利用すると、それ以降はクリック不可

脱出用のアイテムを入手

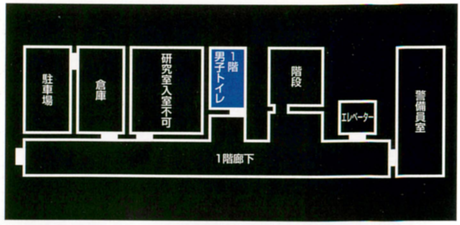
大学研究棟から脱出するために必要なアイテムは、❼のテーブルをクリックすることによって、入手することができる。

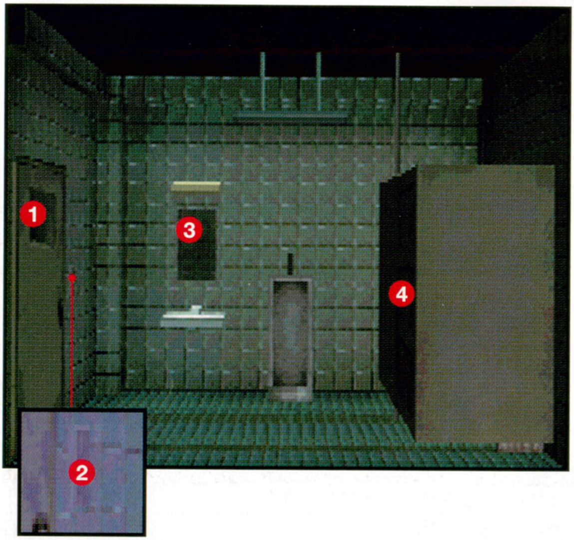


◀ジェニファーは「非常用の鍵」を、ヘレンは「倉庫の鍵」を、それぞれ入手

大学研究棟１階
１階男子トイレ

入手可能アイテム　なし

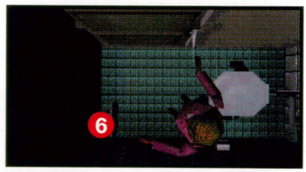




個室内(1)



個室内(2)



クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ １階廊下へ通じる扉	○	○	クリックすると、扉を開けて１階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ 洗面所			クリックすると手を洗う。ただし、ほかのトイレの洗面所を未クリックの場合
❹ 個室の扉	○	○	逃走中にクリックすると、個室に入れる
❺ 個室の扉（個室内）	○	○	クリックすると個室から出られる。それが早すぎるとシザーマンに殺される
❻ モップ	△	△	クリックするとシザーマンを対処できる。

シザーマン対処法

逃走中に❹の扉をクリックすると、主人公は個室内（１）に入り、❺の扉をクリックすると個室から出られる。だが、クリックするのが早いと、扉の外に待ち構えているシザーマンに殺される。早くなければシザーマンは立ち去り、逃走状態が解除される。また、シザーマンが個室内に侵入を試みることがあり、画面が個室内（２）に切り替わる。このときに❻のモップをクリックすれば、シザーマンを迎撃できる。

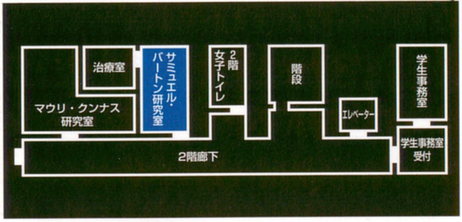


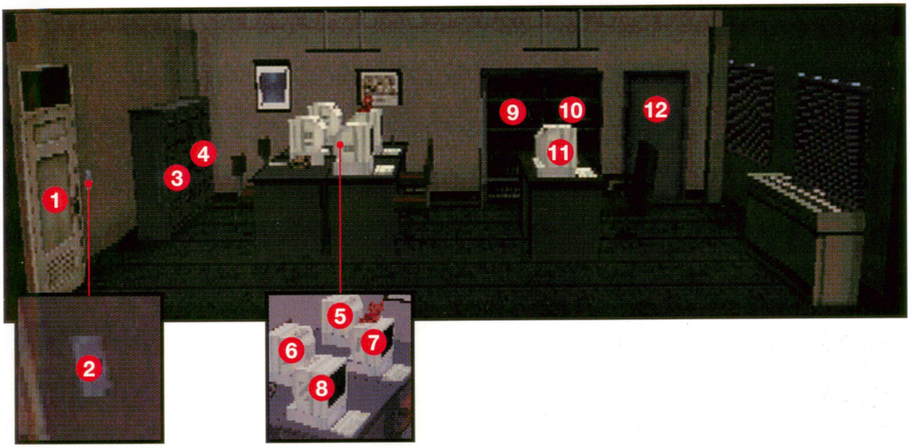
◀個室内（１）の❺の扉をクリックするのが早いか否かは、音楽で判別可能

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

大学研究棟２階
サミュエル・バートン研究室

入手可能アイテム　治療室の鍵





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
1 ２階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて２階廊下へ行く
2 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
3 キャスター			プロファイリングを記録したファイルが収納されている
4 キャスター			精神病の症例に関するファイルが並べられている
5 ハリスの机			クロックタワー事件に関する、新聞記事の切抜きが散乱している
6 ダニーの机			トレーディングカードや小さいオモチャが多数載っている
7 ベスの机	○	○	シザーマンが治療室に存在する場合は、クリックできない
8 ヘレンの机	★	★	クリックすると、「治療室の鍵」を入手
9 本棚			精神分析に関する文献が並ぶ。バートンの著書もまじっている
10 本棚			過去の犯罪記録が並んでいる
11 バートンの机			クリックすると、電話をかけようとするが電話線が切られている
12 治療室へ通じる扉	○	○	鍵がかかっている。鍵を外したあとは○→◎になる

シザーマン対処法

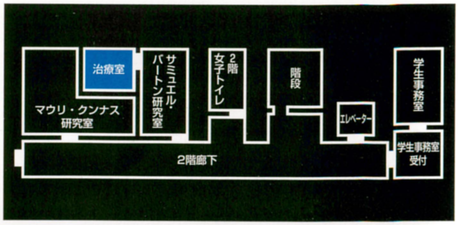
２階廊下から入室して、逃走状態になっているとき。❼のベスの机をクリックすると、防犯スプレーをシザーマンに吹きかけて撃退できる。ただし、１回利用すると、それ以降は利用できなくなる。

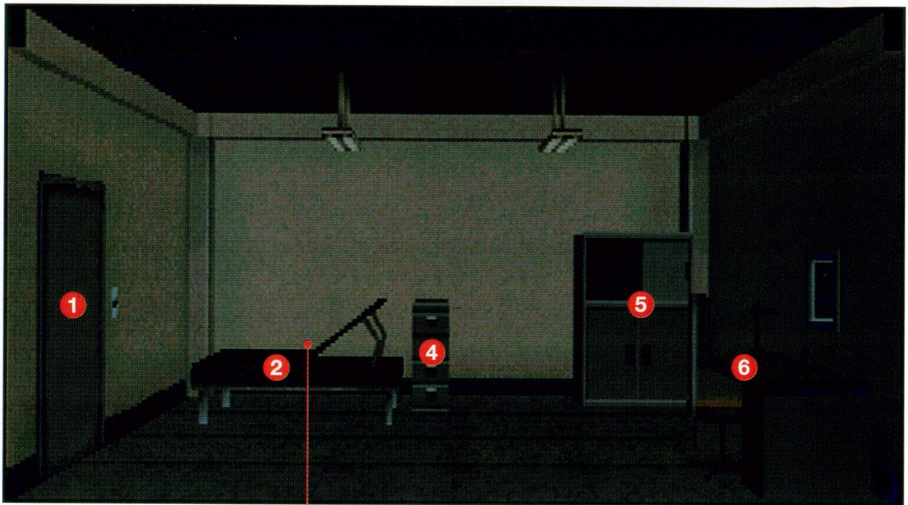
治療室の鍵を入手

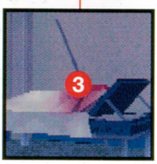
ヘレンの机をクリックすると、「治療室の鍵」を入手できる。これは自動アイテムなので、鍵がかかっている扉⓬をクリックすると、自動的に「治療室の鍵」が使用され、自由に治療室へ行けるようになる。

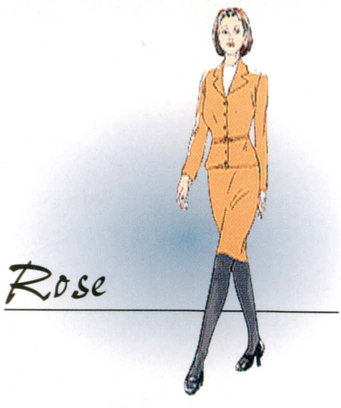
大学研究棟 2 階
治療室

入手可能アイテム	ヒント4









クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ サミュエル・バートン研究室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてサミュエル・バートン研究室へ行く
❷ 診察用ベッド			ジェニファーが治療を受けていたベッド
❸ ローズの死体			女子トイレでローズの死体を未発見の場合に存在
❹ キャスター			患者のカルテが収められている
❺ 棚	○	○	薬品のビンが並べられている
❻ 机		★	安物の机の上にファイルが並ぶ。ヘレンのときはヒント４を入手

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

部屋に入ると…

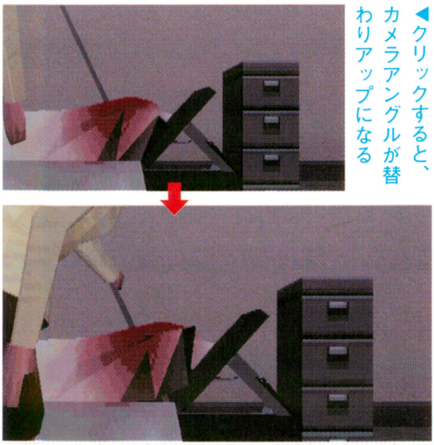
女子トイレでローズの死体を発見していなければ、治療室に死体が存在する。このときに治療室へ入室すると、主人公はローズの死体に驚きおののく。



◀死体にはシーツがかけられている

あまりのショックに…

ローズの死体をクリックすると、演出を観ることができる。主人公は死体にかけられたシーツを少しだけめくり、そのあと、しばらく嘔吐をする、という演出だ。



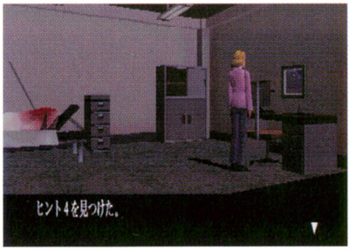
◀クリックすると、カメラアングルが替わりアップになる



◀嘔吐後は、再クリックすることができない

ヒント4を入手

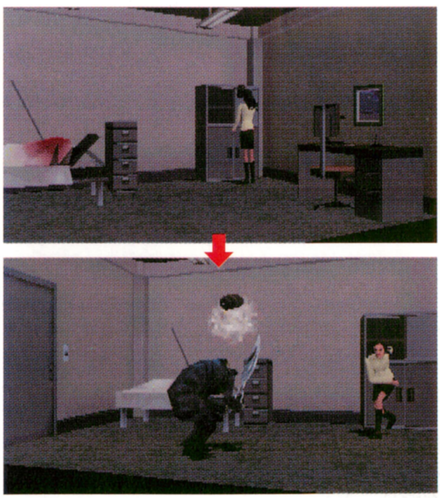
主人公がヘレンのときに、❻の机をクリックすることによって、ヒント4を入手することができる。



◀ヒント4は、満たした条件によってエンディングが決まる、という内容

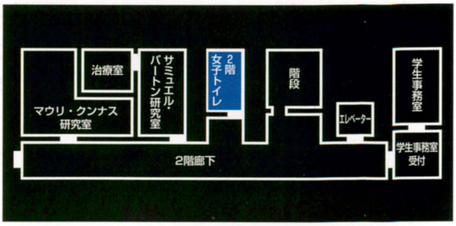
シザーマン対処法

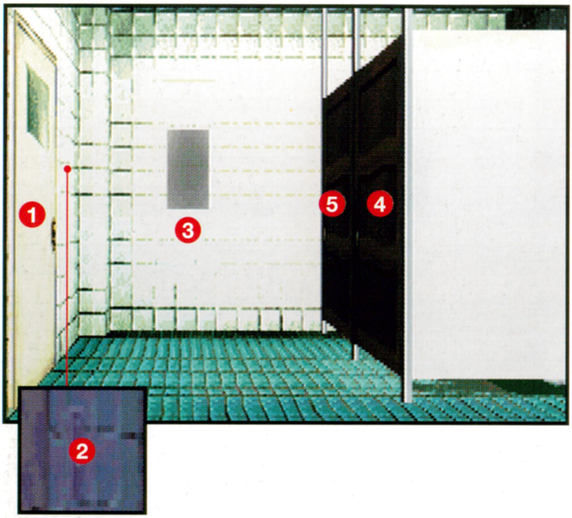
逃走中に薬品棚をクリックすることで、シザーマンを撃退することができる。その過程は、薬品棚からアンモニアのビンを取り出し、それを持ってシザーマンを待ち構える。そして、部屋に侵入してきたシザーマンに投げつけて追い払う、といった感じだ。ただし、この撃退法は1回しか使えないので、注意をはらうように。



大学研究棟２階
女子トイレ

入手可能アイテム　なし

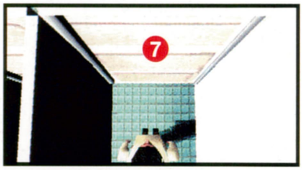




右側の個室内



左側の個室内



クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ ２階廊下へ通じる扉	○	○	クリックすると、扉を開けて２階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ 洗面所			手を洗える。ただし、別のトイレの洗面所を未クリックの場合のみ
❹ 個室の扉（左）	○	○	逃走中、死体が存在しない場合（治療室で発見した場合）入室可能
❺ 個室の扉（右）	○	○	逃走中のクリックは個室に入室。通常状態は、扉を開けて中を覗く
❻ 個室の扉（個室内右側）	△	△	入室後、クリックすると個室から出られるが、逃走状態は継続される
❼ 個室の扉（個室内右側）			逃走中に入室すると、逃走状態が解除。クリックすると個室を出る

状態によって内容が変化

治療室でローズの死体を発見したあと、逃走中に❹の扉をクリックすると、個室に入る。だが個室から出ると、外に待っていたシザーマンに見つかり、自動的に２回廊下へ逃走する。治療室でローズの死体を未発見の場合は、扉をクリックするとローズの死体を発見し、主人公は嘔吐する。

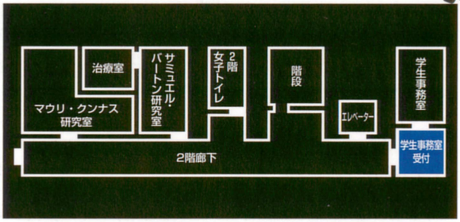
シザーマン対処法

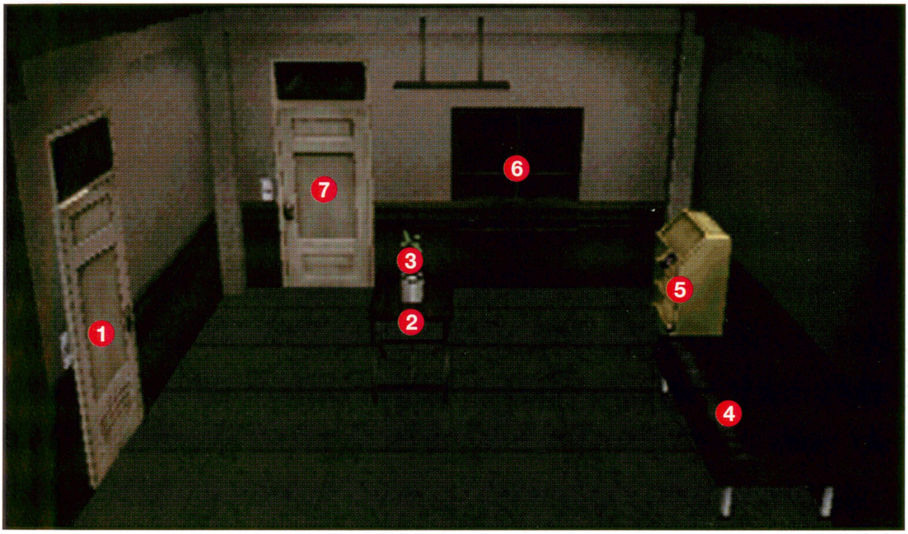
逃走中に❹の扉をクリックすると、主人公は個室に入り、シザーマンの追跡をやり過ごせる。そのあと個室から出るときは、❼の扉をクリックすること。ちなみに、この行為は何回も行なえるうえに、確実にシザーマンの追跡を回避できるので、必ず覚えておきたい。

ジェ＝ジェニファー	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ヘ＝ヘレン	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		ー＝対象物が存在しない

大学研究棟２階
学生事務室受付

入手可能アイテム ヒント５





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ ２階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて２階廊下へ行く
❷ 事務机		★	なんの変哲もない机。ヘレンのときはヒント５を入手
❸ 植木鉢	○	○	シザーマンの撃退に利用可能。ただし、再度の利用はできない
❹ ソファー	○	○	シザーマンの対処に利用可能。何回でも利用できる
❺ マガジンラック			学会雑誌などが並べられている
❻ 窓口			クリックすると、窓から学生事務室を覗き込む
❼ 学生事務室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて学生事務室へ行く

ヒント５を入手

主人公がヘレンのときに、❷の事務机をクリックすること。それによって、なにかが机に書かれているのを発見して、ヒント５を入手することができる。ちなみにヒント５からは、プロローグで「魔像」の鑑定をしてもらう相手が重要なポイント、という情報を知ることができる。

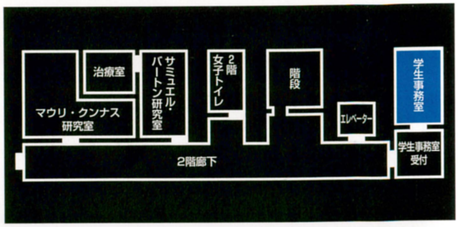
シザーマン対処法

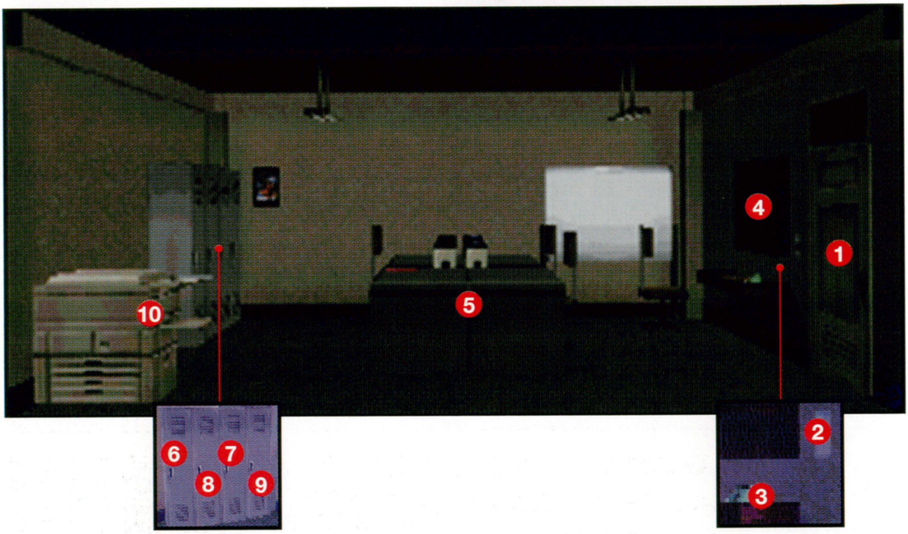
1 逃走中に、❹のソファーをクリックすると、ソファーと床のスキ間に隠れられる。これで、シザーマンの追跡をやり過ごすことができる。

2 逃走中にシザーマンが学生事務室に存在する場合、❸の植木鉢をクリックするとシザーマンを撃退できる。

大学研究棟２階
学生事務室

入手可能アイテム 懐中電灯

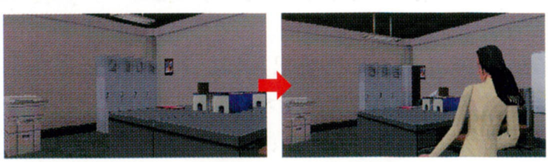




クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 学生事務室受付へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて学生事務受付に逃げ込む
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ 電話		○	ジェニファーの場合は自宅に、ヘレンの場合は警察に電話をかける
❹ 窓	○	○	逃走中にクリックすると、ランダムでシザーマンに対処できる
❺ 机	○	○	シザーマンの追跡をやり過ごせる。何回でも利用できる
❻ ロッカーの扉			鍵がかかっているので開かない
❼ ロッカーの扉	○		逃走中、ジェニファーのときは、シザーマン対処に利用可能
❽ ロッカーの扉			ヌイグルミがいくつも入っている
❾ ロッカーの扉		★	ヘレンのときは「懐中電灯」を入手。それ以降はクリックできない
❿ ファクス機能付きコピー機			シザーマンからのメッセージが送信されてくることがある

シザーマン出現

通常状態で学生事務室に入室した直後、シザーマンが右端のロッカーの中からランダムで出現。逃走状態へ移行する。



ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

懐中電灯を入手

ヘレンのときに❾のロッカーをクリックすると、エンディングAを迎えるために必用となる、「懐中電灯」を入手できる。

窓からシザーマンを目撃

逃走中、ヘレンが❸の電話をクリックすると、窓越しにシザーマンを目撃する。



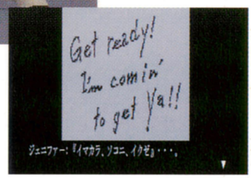
◀❸の電話を通常状態でクリックすると、この演出を観られなくなる

シザーマンからのメッセージ

通常状態のときに、入室直後かしばらく待つと、ランダムでファックスが送信されてくる。それから、❿のファックス機能付きコピー機をクリックするとシザーマンから送られてきたメッセージ見られる。



◀カメラアングルが、このように切り替わる



▶この演出を発生させても、シザーマンが本当にすぐ来るわけではない

シザーマン対処法

1 逃走中に、❹の窓をクリックすると、窓越しにシザーマンを目撃する。そのあと、シザーマンの追跡をランダムでやり過ごすことができる。



◀運が悪いと、シザーマンが窓から侵入し、主人公は自動的に隣室へ



◀運が良いと、シザーマンの追跡をやり過ごすことができる



▶シザーマンの侵入がない場合は、退室後に再利用可能になる

2 逃走中、ジェニファーの場合のみに利用できる対処法。❼のロッカーをクリックすると傘を持ち、パニック状態になる。ここで、×ボタンを49回以上押すことで、シザーマンを迎撃できる。



◀迎撃後、自動で隣室へ。ちなみに、傘は再利用できないので注意

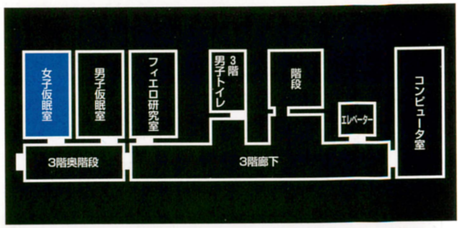
3 逃走中に❺の机をクリックすると主人公は机の下に入り込み、身を隠す。そして、シザーマンは部屋に侵入して来るが、主人公を発見できず室内から立ち去り、逃走状態が解除される。

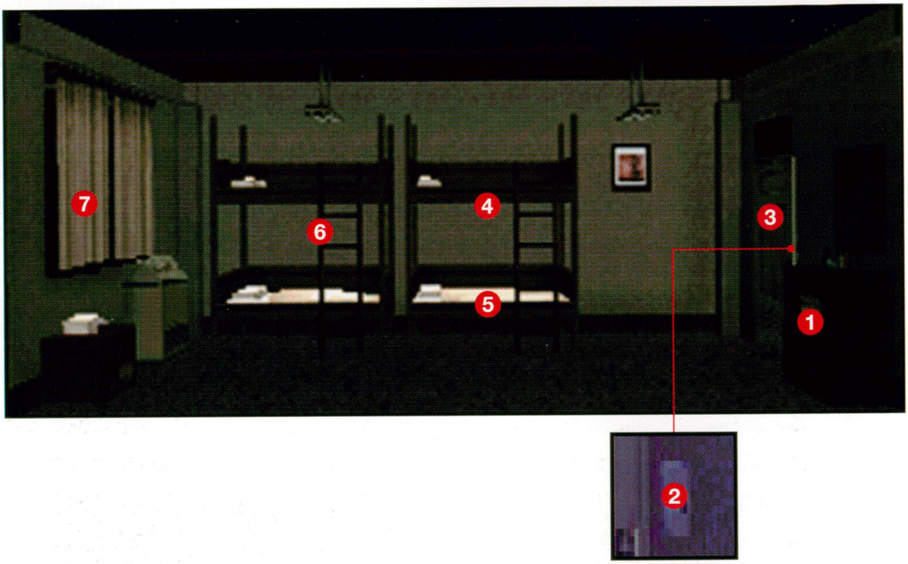


◀机に隠れるのは何回も利用できるので、覚えておいて役立てたい

大学研究棟３階
女子仮眠室

入手可能アイテム　ヒント３





クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
❶ 化粧品棚	★		ジェニファーの場合にクリックすると、ヒント３を入手
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ ３階奥廊下へ通じる道	◎	◎	クリックすると、扉を開けて３階奥廊下へ行く
❹ ２段ベット	○	○	逃走中にクリックすると、ベッドの下に隠れるが殺される
❺ ２段ベット	△	△	逃走中のクリックで、シザーマンにシーツを被せるが、追跡継続
❻ ２段ベット	○	○	逃走中のクリックで、ベッドに隠れてシザーマンをやり過ごせる
❼ 窓			クリックすると、カーテンを開けられる

ヒント３を入手

主人公がジェニファーのときは、❶の化粧品棚をクリックすることで、ヒント３を入手できる。ちなみにヒント３は、主人公がピンチになったときに、なにかをクリックすることで助かる場合が多い。そのため、最後まで諦めずにクリックできるものを探したほうがいい、という内容のものだ。



▲ヒント３の内容を確認する必要がないようなら、クリックする必要はない

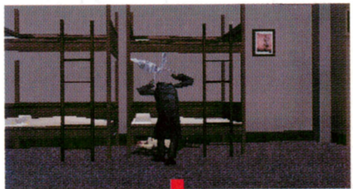
ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

ベッドの下に隠れるが…！

逃走中、❹の2段ベッドをクリックすると演出が発生する。演出の内容は、下段のベッドと床の下にあるスキ間に隠れ込みシザーマンの目を欺こうとするが、シザーマンに発見されてしまうというもの。



▶ベッドと、床のスキ間に入り込むが……



◀隠れているのをシザーマンに気づかれてしまい……



▶ベッドもろともハサミで貫かれてしまう

シザーマン対処法

1 逃走中に❺のベッドをクリックすると、シーツを手に持つ。それによって、部屋に侵入して来たシザーマンにシーツを被せ、主人公は3階奥廊下へ自動的に行く。だが、シザーマンを撃退するわけではないので、逃走状態は継続する。





◀シーツは、1回だけ利用することができる

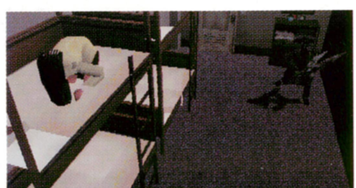
2 逃走中に❻の2段ベッドをクリックすると、主人公はベッドの上に体を丸め込む。シザーマンは部屋に侵入して来るが、主人公を発見できない。



▶ハシゴを昇り、上段のベッドへ



◀主人公は隠れようと、体を丸める

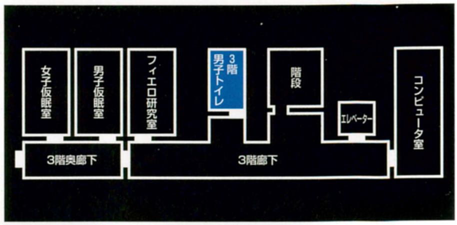


▶シザーマンが部屋に入って来るが……

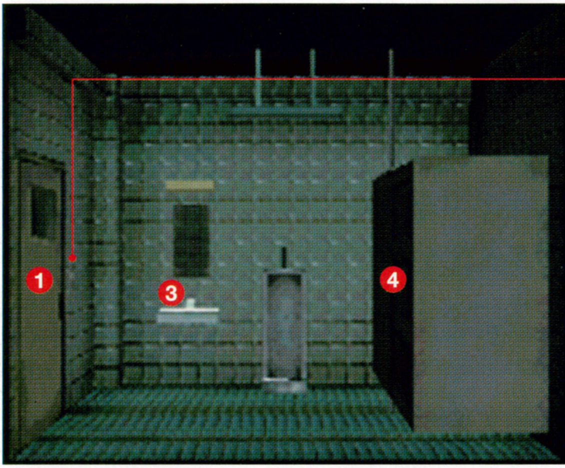


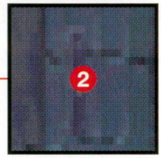
◀確実なシザーマン対処法のひとつ

大学研究棟３階
３階男子トイレ

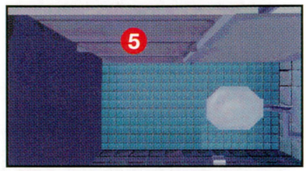


入手可能アイテム	なし





個室内



クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
❶ ３階廊下へ通じる扉	○	○	クリックすると、扉を開けて３階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ 洗面所			ほかのトイレの洗面所を未クリックの場合は、手を洗える
❹ 個室の扉	○	○	クリックすると、通常状態の場合は中を覗き、逃走中は個室に入る
❺ 個室の扉（個室内）			クリックすると、個室から出られる

シザーマン対処法

逃走中に❹の扉をクリックすると、個室に入ることができる。その行為を行なうことによって、シザーマンの追跡を確実にやり過ごすことができる。


▶逃走中は、クリックして個室内に入ること

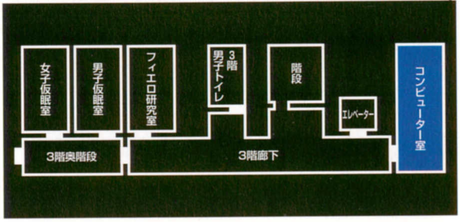

▶通常状態でクリックすると、個室内を覗く

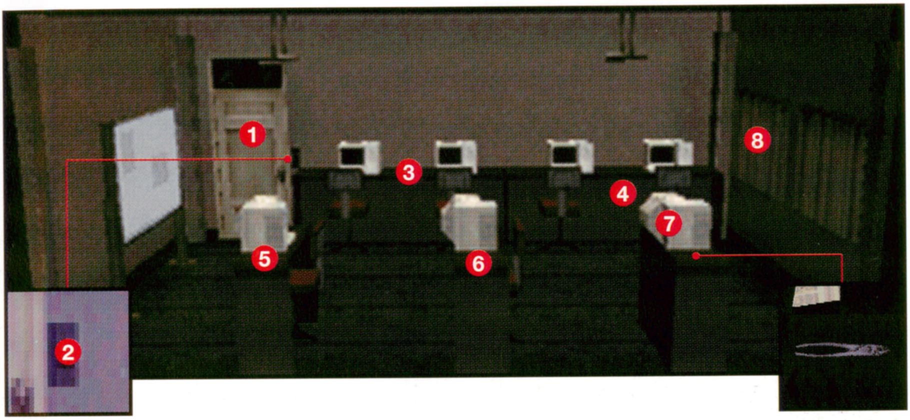

◀シザーマンから安全に逃げられる

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

大学研究棟3階
コンピューター室

入手可能アイテム ペンチ





クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
❶ 3階廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて3階廊下へ行く
❷ 電灯のスイッチ			電源が落ちているため、クリックしても点灯しない
❸ 机			安っぽく、なんの変哲もない机
❹ 机			机の上に、ネットが可能なパソコンが置かれている
❺ 机			特になし
❻ 机			特になし
❼ 机		★	パソコン修理用の工具が置いてある。ヘレンは「ペンチ」を入手できる
❽ 窓			汚れが目立つ無地のカーテン

シザーマンが出現

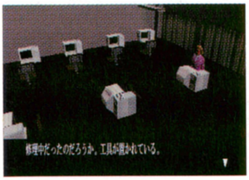
通常状態で入室した場合は、ランダムでシザーマンが出現する。そのため入室は避けたいが、ヘレンは「ペンチ」を入手することが必要なため、入室せざるをえない。



◀シザーマンが出現。この演出を観たいなら、入室、退室を繰り返す

ペンチを入手

ヘレンが❼の机をクリックすると、「ペンチ」を入手できる。大学研究棟から脱出する際、絶対に必要なアイテムのひとつなので、入手することを忘れないように。



◀ヘレンは、故障中のパソコンの修理工具の中から、「ペンチ」を入手する

INTERMISSION

SCENARIO-1

ジェニファーの場合

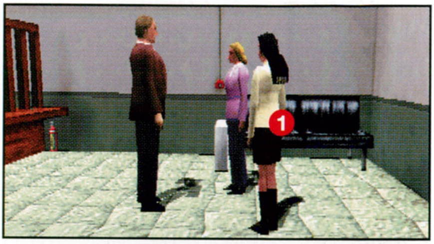
警察署で、事件の事情聴取を終えたジェニファー。ゴッツとの会話のあと、ヘレンをクリックするとインターミッションへ。



クリックポイント名称
❶ヘレン

ヘレンの場合

警察署で、事件の事情聴取を終えたヘレン。ゴッツとの会話のあと、ジェニファーをクリックするとインターミッションへ。



クリックポイント名称
❶ジェニファー

インターミッションマップ画面

クリックポイント名称	備　考
❶警察署	ゴッツの勤務先
❷オスロウィーク新聞社	ヘレンは行けない
❸ノルウェー国際ホテル	ケイたちの宿泊先
❹市立図書館	ジェニファーは行けない
❺大学研究棟	ヘレンの勤務先
❻大学職員官舎	両者ともに行けない



Chart　Intermission

Jennifer

A 大学研究棟へ行き、ヘレンと会話

↓

B オスロウイーク新聞社へ行き、ノランと会話。選択肢から決定する

Helen

A 大学研究棟へ行き、ベスと会話

↓

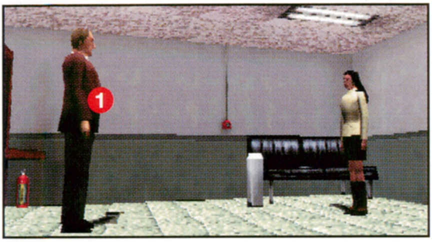
B 警察署へ行き、ゴッツと会話。選択肢から決定する

両者ともにBでの会話終了後、現われた選択肢の決定によって、そのあとの展開が異なる

INTERMISSION
JENNIFER

警察署

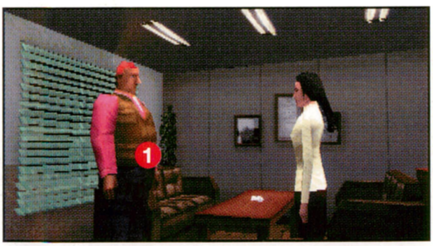
ゴッツから一方的に話をされる。何回来ても同じことしか言わない。



クリックポイント名称
❶ゴッツ

オスロウイーク新聞社

大学研究棟訪問前に来ると、ティムがいる。訪問後はノランがおり、選択肢での決定結果で次のシナリオの主人公が決まる。





クリックポイント名称	
❶ティム	❷ノラン

ノルウェー国際ホテル



◀訪問しても誰もいないので、わざわざ行く必要はまったくない

市立図書館



◀ジェニファーは、市立図書館に用事がないので、市立図書館をへ行くことはできない

大学研究棟

大学研究棟を訪れるとヘレンがいる。訪問後に再度来ると、誰もいなくなる。



クリックポイント名称
❶ヘレン

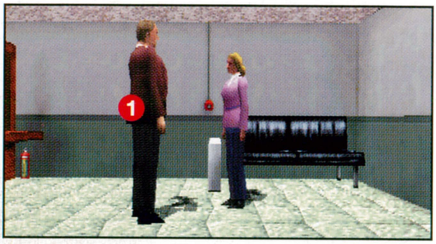
大学職員官舎

ジェニファーは、家が取材陣に囲まれていると考えているため、訪問はできない。

INTERMISSION
HELEN

警察署

大学研究棟訪問前に来た場合は無人。訪問後はゴッツがいる。



クリックポイント名称
❶ゴッツ

市立図書館



クリックポイント名称
❶サンドラ



▶何回訪れても、同じ会話がなされる

オスロウイーク新聞社

ヘレンは、オスロウイーク新聞社へ行く用事がないので、訪問しようと思っても行くことができない。そのため、わざわざクリックするのは時間の無駄だ。

ノルウェー国際ホテル



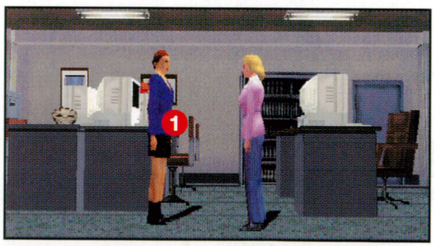
クリックポイント名称
❶ケイ



▶初めはケイがいる。それ以降は誰もいない

大学研究棟

ベスがいる。会話終了後に再度訪問すると、ベスの一方的な話が始まる。なお、ここを訪れると警察署にゴッツが現れる。



クリックポイント名称
❶ベス

大学職員官舎

家は取材陣に囲まれている。ヘレンは、取材陣との接触を避けたいと思っているので、訪問することはできない。

Scenario-2

Stan Gotts　Nolan Campbell



シナリオ１のインターミッションにおいて、「魔像」に関する選択肢を、Ｙｅｓにするとシナリオ２の舞台がリックの家に。Ｎｏの場合は、市立図書館（91ページ～）になる。

OPENING

SCENARIO-2 GOTTS/NOLAN

主人公がノランのとき



主人公がゴッツのとき



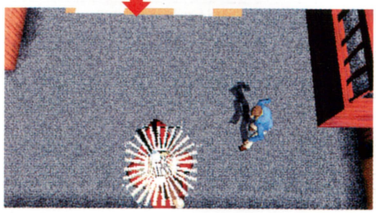
クリックポイント名称	備　考
❶ リック	クリックすると会話をすることができる

リックの頭上からシャンデリアが

ノランはジェニファーに依頼された「魔像」の回収をするために、リックの家を訪れた。そして、彼の話からバロウズ城のことを聞いたノランは、詳細をリックに尋ねる。それを受けたリックは、資料を取りだそうと席から立ち上がり、バロウズ城を辞めるときにもらったシャンデリアについて語りだした。その直後、リックの頭上にシャンデリアが落下しリックが死亡する。



◀このシーンは、オープニングムービーで観られる



◀この直後に、シザーマンが出現する

リックが犬に殺されてしまう

ゴッツはヘレンに依頼された「魔像」の回収をするために、リックの家を訪れた。そして、リックの話からバロウズ城のことを聞いたゴッツ。そのとき、庭にいるリックの飼犬、ビクターが突然狂ったように吠えだした。しかも、様子をみるために近づくリックに、突然襲いかかったのだ。リックは喉笛をかっ切られて死亡し、その直後シザーマンがゴッツの前に現れる。



◀飼犬に手を咬まれる、というところか。(手ですまなかったが……)

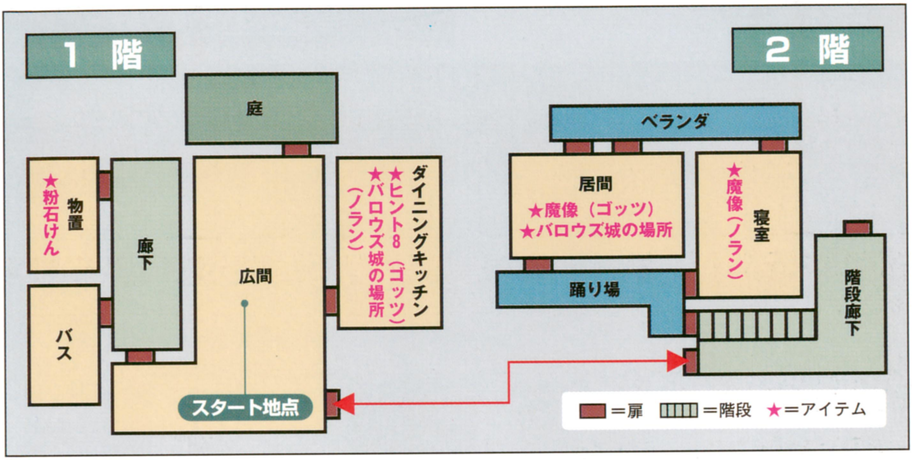


◀シザーマンが出現。ゴッツは銃を撃つが、不死身の彼にはまるで効かない

SCENARIO 2

リックの家見取り図

部屋のつながりを完全に把握して、シザーマンに追い詰められないように注意しよう。



Chart

1 ノラン＝ダイニングキッチン　ゴッツ＝居間
「バロウズ城の場所」を確認
ノラン＝79ページ参照
ゴッツ＝85ページ参照

↓

2 ノラン＝寝室　ゴッツ＝居間
「魔像」を入手
ノラン＝83ページ参照
ゴッツ＝85ページ参照

↓

3 物置
「粉石けん」を入手
77ページ参照

→

4 庭
リックの家から脱出
86ページ参照

※１～３は順不同。プロローグで鑑定先を決める選択肢をＮｏにした場合は、「魔像」は存在しない

POINT 1

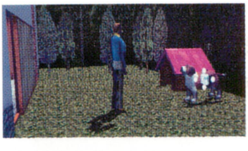
バロウズ城の場所の確認は、リックの家で行なうべき行為のひとつ。これを確認しないと、リックの家から脱出できない。

POINT 2

リックの家から脱出したときに「魔像」を入手していないと、ラストシナリオに進まずに、エンディングＥを迎えてしまう。

POINT 3

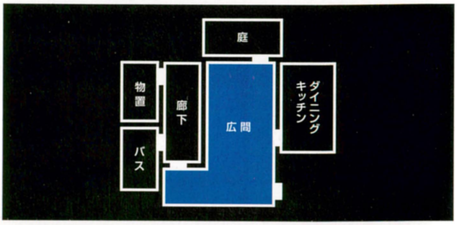
リックの家からは、庭で脱出することになる。だが、庭へ行ったときにバロウズ城の場所を未確認の場合や、「粉石けん」を入手していない場合は脱出できない。

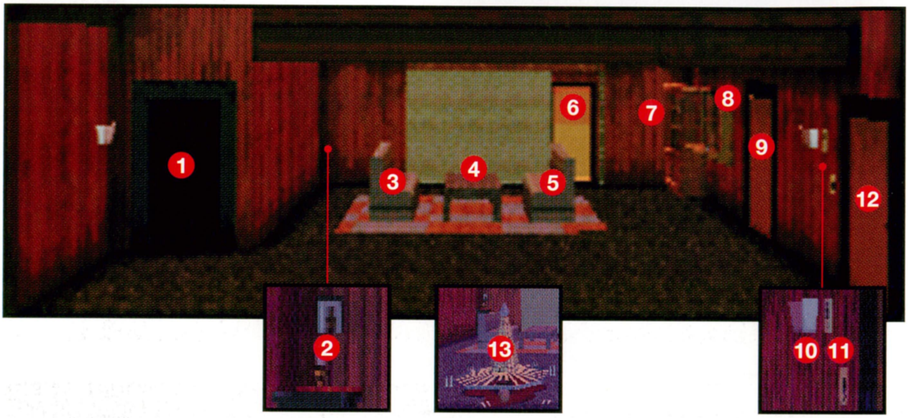


◀「粉石けん」をビクターにクリックすると、目つぶしとして使うことができる

リックの家1階
広間

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ノ	ゴ	備考
❶廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて廊下へ行く
❷石像			クリックすると画面がアップに切り替わる
❸ソファー			落ちついたデザインのソファー
❹テーブル			特になし
❺ソファー			落ちついたデザインのソファー
❻窓			ノランのときはカーテンが閉じている。ゴッツのときは開いている
❼食器棚			食器やコーヒーカップなどが並ぶ。クリックするとアップになる
❽カクテルキャビネット			ビンが並んでいる。クリックすると、アップになり酒を呑む
❾ダイニングキッチンへ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてダイニングキッチンへ行く
❿インターホン			インターホンが取り付けられている
⓫電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
⓬階段廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて階段廊下へ行く
⓭リックの死体		ー	ノランのときのみ存在する

酒を呑むことができる

❽のカクテルキャビネットをクリックすると、画面がアップになり酒を呑む。酒を呑み終えてからクリックすると、画面はアップになるが酒は呑めない。



▲キャビネットにはブランデーが置いてある

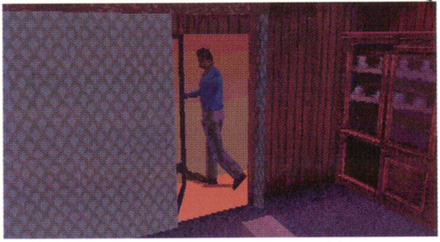


◀一度呑むと、再び呑むことはできない

ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

庭へ出ることができるが

❻の窓は、主人公によって状態が異なっている。ノランの場合はカーテンが閉じており、クリックするとカーテンを開けられる。ゴッツの場合は初めから開いている。カーテンが開いているときに、再度❻の窓をクリックすると、庭へ出られる。



▲❻の窓をクリックすると、庭へ出られる



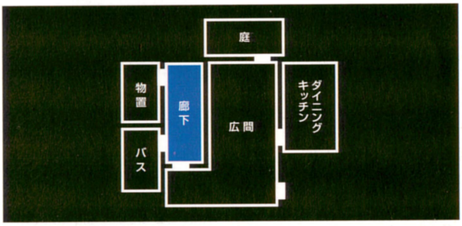
◀カーテンを開けると、コメントが表示される。



◀バロウズ城の場所を確認していないと、広間へ戻る

リックの家1階
廊下

入手可能アイテム なし

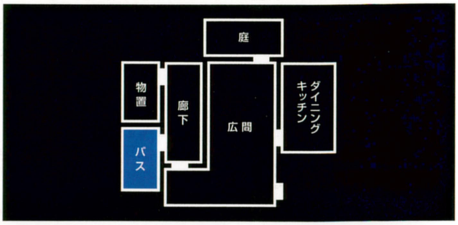




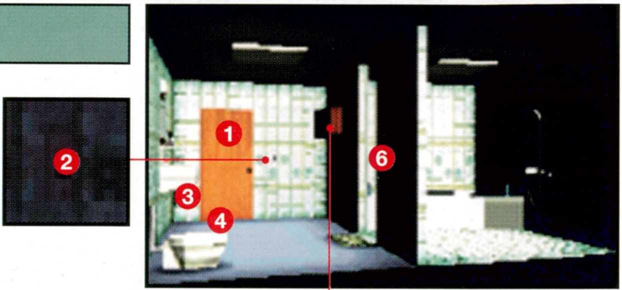
クリックポイント名称	ノ	ゴ	備考
❶ 広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて広間へ行く
❷ バス兼トイレへ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてバス兼トイレへ行く
❸ 物置へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて物置へ行く

リックの家1階
バス兼トイレ

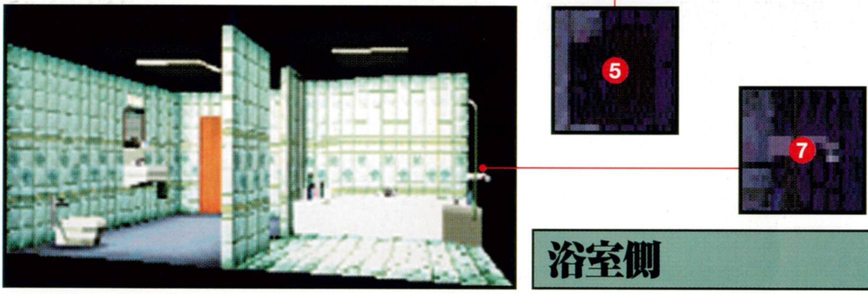
入手可能アイテム	なし



トイレ側



※浴室側の対象物は、浴室へ入らないとクリックできない。クリックするためには、❻の中扉を開けて浴室へ移動することが必要だ。



浴室側

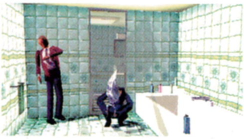
クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて廊下へ行く
❷電灯のスイッチ	○	○	クリックするたびに点灯、消灯を行なえる
❸洗面台			歯ブラシなどの日用品が置いてある。クリックするとアップになる
❹便器			特になし
❺棚			バスタオルや、タオルが置かれている
❻中扉	○	○	逃走中にクリックすると、シザーマンを撃退できる
❼シャワー栓			特になし

シザーマン対処法があるが失敗することが…

逃走中に❻の中扉をクリックすると、主人公は中扉を開けて浴室へ入る。そして、中扉を閉めて身を隠すが、シザーマンの追跡をやり過ごせるか否かは、ランダムで決定する。



▲運が良いと、シザーマンに発見されずにすむが……

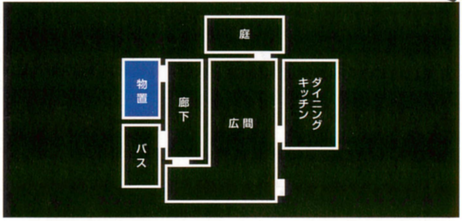


▲見つかると、シザーマンが浴室に侵入して殺される

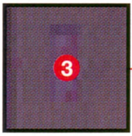
ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

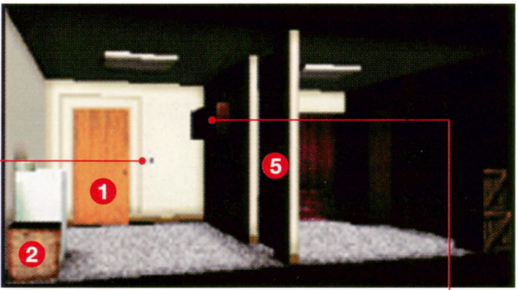
リックの家1階
物置

入手可能アイテム	粉石けん



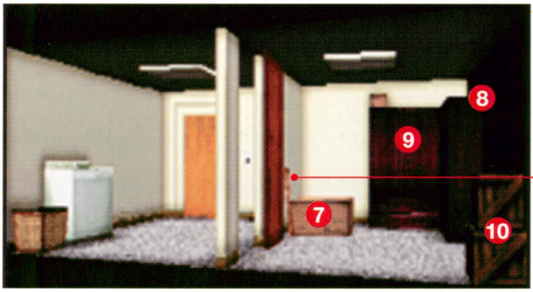
洗濯機側





※物置側の対象物は、物置へ入らないとクリックできない。クリックするには、❺の中扉を開けて物置へ移動すること。







物置側

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると扉を開ける
❷洗濯機			水がたまっている
❸電灯のスイッチ	○	○	点灯、消灯を行なえる
❹棚			「粉石けん」を入手できる
❺中扉	○	○	中扉を開けられる
❻モップの柄	○	○	逃走中はシザーマンに対処
❼箱	○	○	洗濯物が入っている
❽タンス			特になし
❾タンス			特になし
❿木箱			サーモンの缶詰が収納

粉石けんを入手

❹の棚をクリックすると、リックの家から脱出するために必要なアイテム、「粉石けん」を入手できる。忘れずに必ず取ること。

箱の中に隠れるが…

逃走中に❼の箱をクリックすると、身を隠すために箱に入るが、シザーマンに見つかって殺される。



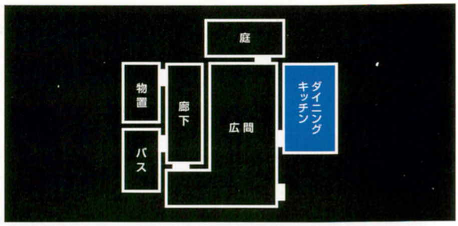
庭へ出ることができるが

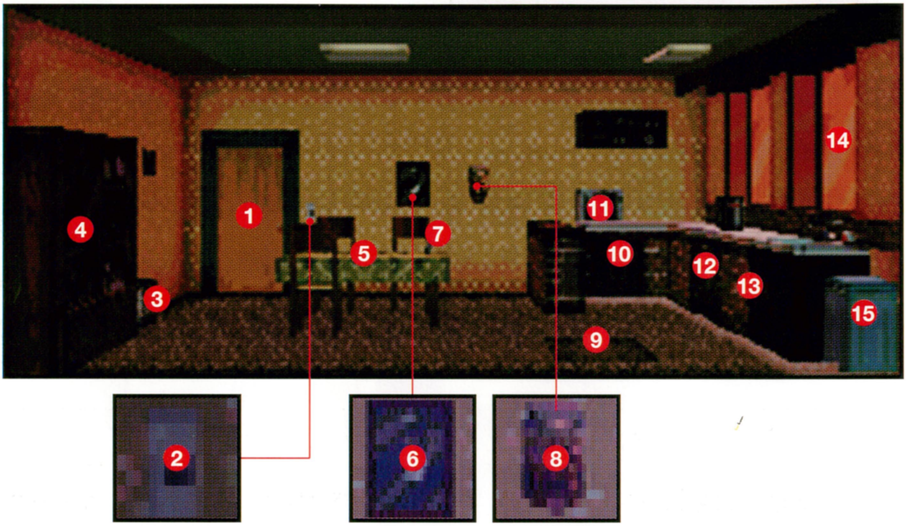
逃走中に❻のモップの柄をクリックすると、シザーマンの追跡をやり過ごせる。



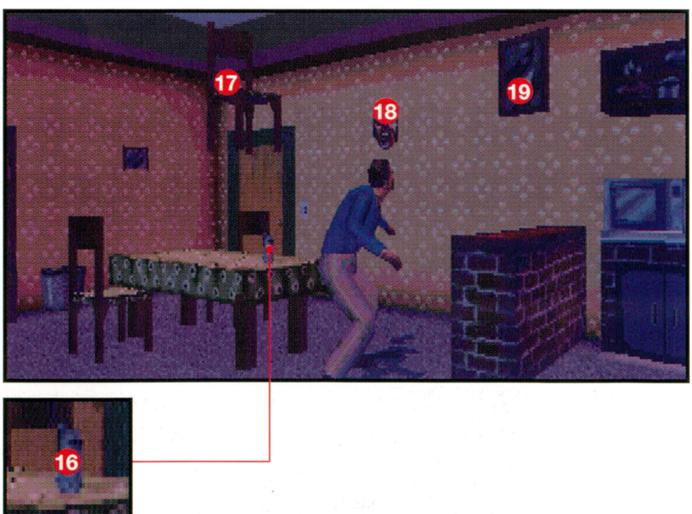
リックの家1階
ダイニングキッチン

入手可能アイテム	バロウズ城の場所 ヒント8





超常現象発生時



※❻のクリック後は絵画や椅子が飛び交う。このとき⓰の花ビンをクリックすれば、⓱〜⓳をクリックできるようになる。

ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備考
❶広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて広間へ行く
❷電灯のスイッチ			電源が落ちているため、クリックしても点灯しない
❸ゴミ箱			特になし
❹食器棚		★	ゴッツが主人公のときにクリックすると、ヒント８を入手する
❺テーブル			清潔なテーブルクロスがかけられている
❻絵画			リックが描いた絵。超常現象の終了後は、存在しなくなる
❼花ビン			ずっしりと重そうな花ビン
❽木製の仮面	★		クリックすると超常現象が発生。終了後は、存在しなくなる
❾貯蔵庫	○	○	１メートル四方くらいの空間が空いている
❿調理器具収納庫			調理器具が入っている
⓫電子レンジ			ホイールに包まれたものが中に入っている
⓬ガスコンロ			クリックすると、炎が吹き出す演出が発生。以降はクリック不可能
⓭調理台			きれいに片づけられている流し台
⓮窓			クリックすると、脱出することを考える
⓯生ゴミ用ゴミ箱			生ゴミが入れられている
⓰花ビン			超常現象発生中にクリックすると、手に花ビンを持つ
⓱椅子			⑯の次にクリックすると、飛び交う物に当たり、殺されてしまう
⓲木製の仮面			⑯の次にクリックすると、投げた花ビンで仮面が壊れる
⓳絵画			⑯の次にクリックすると、飛び交う物に当たり、殺されてしまう

ヒント８を入手

ゴッツが❹の食器棚をクリックすると、食器棚の中からヒント８を入手できる。ヒント８の内容は、ラストシナリオでジェニファーが主人公のときに関することだ。

木製仮面の秘密

ノランが❽の仮面をクリックすると、バロウズ城の場所を確認する。そして、⓰の花ビン、⓲の仮面を順にクリックして、花ビンを仮面に投げれば超常現象は収まる。



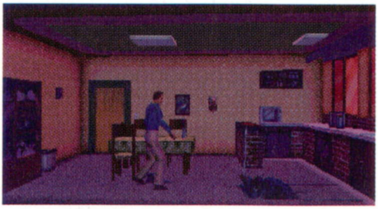
◀❽の木製の仮面をクリックすると、超常現象が発生する



▶超常現象は、花ビンを投げて、仮面を壊せば収める

シザーマン出現

❾の貯蔵庫をクリックすると、シザーマンがランダムで出現し、主人公は広間へ自動的に行く。また、シザーマンは何回も出現するわけではなく、通常状態と逃走状態に、それぞれ１回ずつしか出現しない。



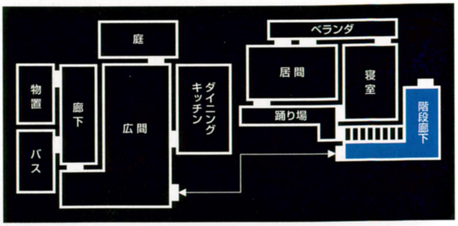
◀逃走中は、ワープをして出現する

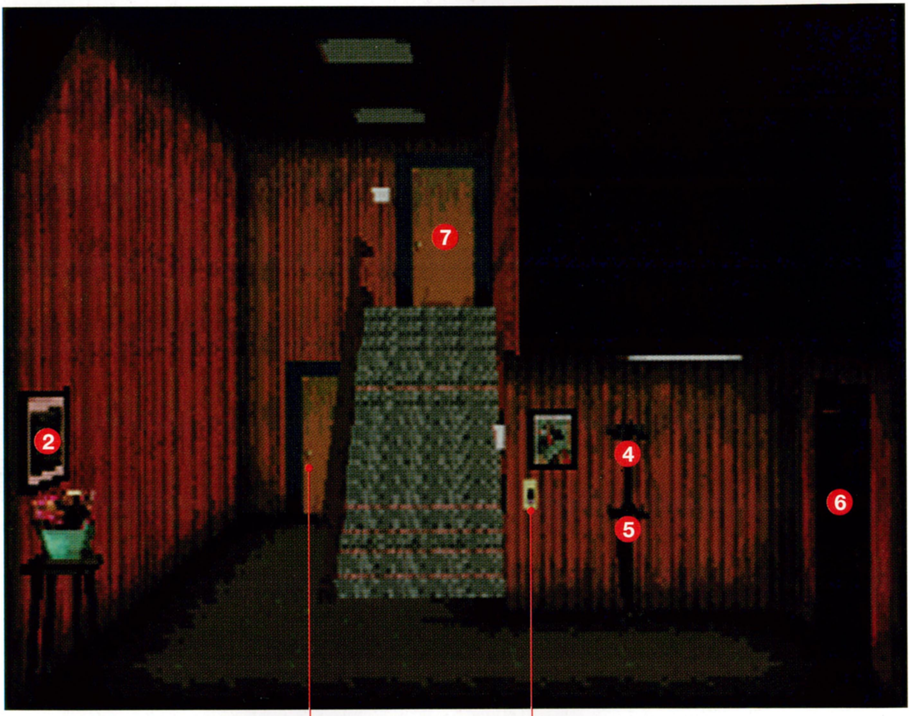
シザーマン対処法

逃走中に❾の貯蔵庫をクリックすると、収納空間に入り込み、シザーマンの追跡をやり過ごせる。ただし、前述の理由によりシザーマンが出現することもある。

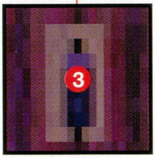
リックの家1階・2階
階段廊下

入手可能アイテム	なし







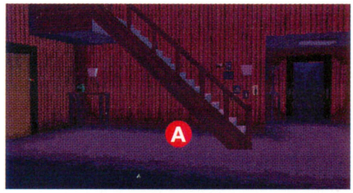


クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶広間へ通じる扉			クリックすると、扉を開けて広間へ行く
❷絵画			特になし
❸電灯のスイッチ	○	○	電源が落ちているため、クリックしても点灯しない
❹傘立て	○	○	リックのコートが掛けられている
❺傘立て			逃走中にクリックすることで、シザーマン対処を行なえる
❻玄関扉	○	○	クリックしても開かない
❼踊り場へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて踊り場へ行く

ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

シザーマンの出現を防ぐ手段

通常状態のときにⒶ地点（右の写真）を通過すると、シザーマンがランダムに出現する。そのあと主人公は、通ってきた通路を自動的に戻り隣室へ行く。



◀シザーマンを出現させるときは、Ⓐ地点をうろつけばいい



▶主人公を移動させる際は、クリックポイントをクリックすること



◀この方法で移動すれば、シザーマンは出現しない



▶シザーマンが出現する際は、画面がアップに



◀主人公は、自動的にシザーマンから逃走する

アクシデント発生

シザーマンと主人公が隣室の踊り場にいるときに、主人公を階段廊下へ入室させると、主人公が階段を転がり落ちる、という演出がランダムで発生する。



◀主人公は焦るあまり、階段から足を踏み外してしまう



▶パニック状態中に、×ボタンを9回以上押さないと殺される



◀連打が間に合えば助かり、広間へ自動的に行く。逃走は継続

シザーマン対処法

逃走中に❺の傘立てをクリックすると、傘を利用してシザーマンの対処を望める。その途中、パニック状態に陥るので×ボタンを9回以上押すこと。これでシザーマンを撃退し、主人公は自動的に隣室へ行く。



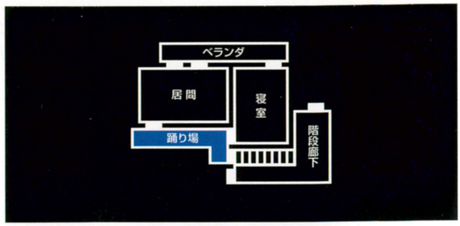
◀この対処法は、1回しかできない

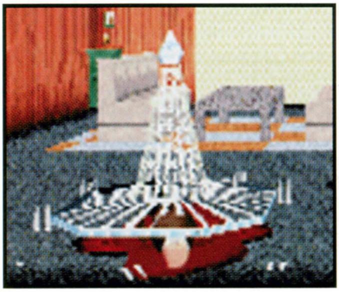


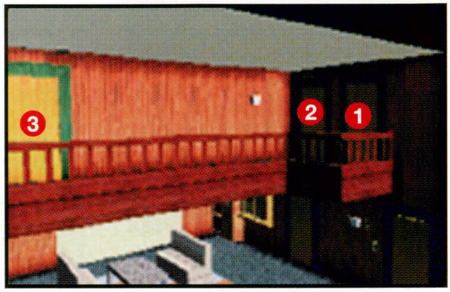
◀入ってきた隣室とは反対側の隣室へ逃げる

リックの家2階
踊り場

入手可能アイテム	なし

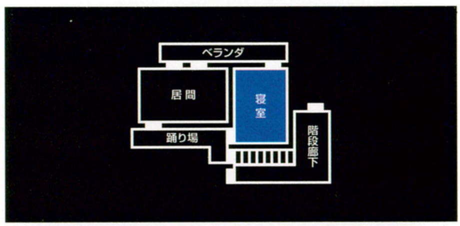


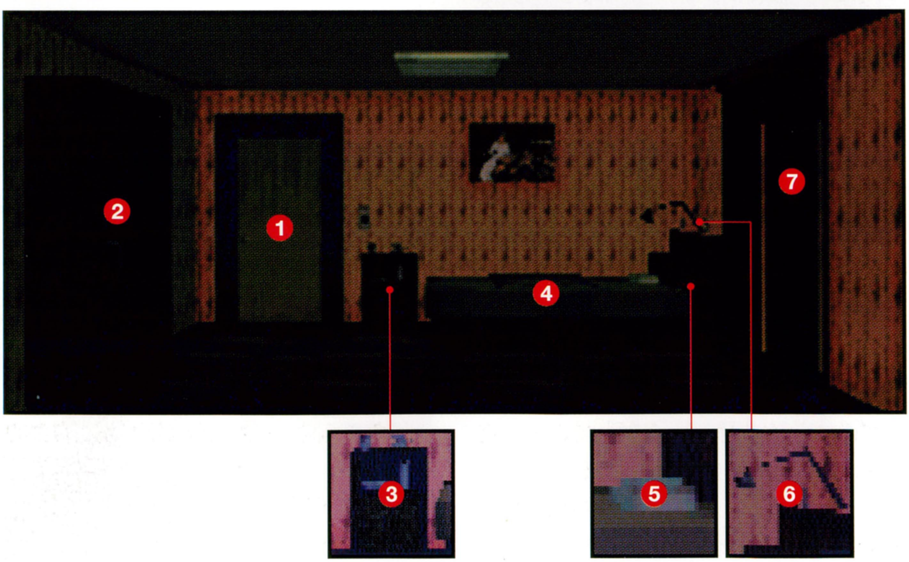




リックの家2階
寝室

入手可能アイテム	魔像





ノ＝ノラン	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ゴ＝ゴッツ	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		ー＝対象物が存在しない

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶ 階段廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて階段廊下へ行く
❷ 寝室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて寝室へ行く
❸ 居間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて居間へ行く

シャンデリアについて

主人公がノランの場合は、シャンデリアはリックの頭上へ落下してしまっている。そのため、シャンデリアが存在しない。

ノランの場合



ゴッツの場合



シザーマン対策

81ページの“アクシデント発生”を避けたい場合は、寝室でシザーマンを対処。ただ、居間はシザーマンが出る場合があるので、通常状態での入室は避けたい。



◀寝室へ行けば、ボタンを連打しなくても、シザーマンに対処できる

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶ 踊り場へ通じる扉	◎	◎	踊り場へ行く
❷ クローゼット	★	○	「魔像」を入手可能
❸ ゴミ箱？？？			ゴミが入っている
❹ ベッド	○	○	シザーマンに対処できる
❺ 聖書			特になし
❻ 目覚まし時計			音がランダムで鳴りだす
❼ ベランダへ通じる窓			2回クリックでベランダへ

シザーマン出現

通常状態は、❻の目覚まし時計がランダムで鳴りだす。8秒以内にクリックして音を止めるか、踊り場へ出ないと、シザーマンが出現。

ベランダへ出られる

❼の窓をクリックすると、カーテンを開けることができる。それ以降は、クリックするたびに窓を開け、ベランダへ行くことができるようになる。



魔像を入手

プロローグで「魔像」に関しての選択肢をＹｅｓにした場合、ノランが❷のクローゼットを２回クリックすると「魔像」を入手する。Ｎｏの場合は存在しない。

シザーマン対処法

1 逃走中に、❷のクローゼットをクリックすると中に隠れられ、シザーマンの追跡をやり過ごせる。また、この対処法は何回でも行なうことができるので、攻略に役立てたい。

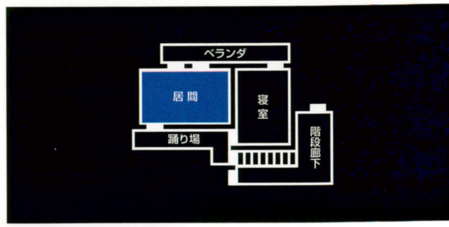


2 逃走中に❹のベッドをクリックすると、シザーマンに毛布を被せて闘争を回避し、主人公は踊り場へ自動的に行く。ちなみに毛布は再度にわたっての利用はできない。



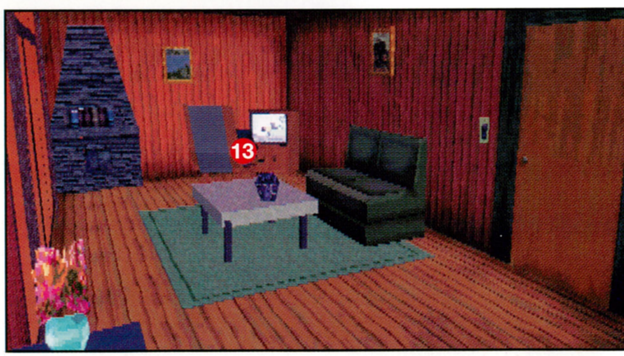
リックの家2階
居間

入手可能アイテム	ヒント6　魔像 バロウズ城の場所





シザーマン出現時



クリックポイント名称	ノ	ゴ	備　　考
❶踊り場へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて踊り場へ行く
❷電灯のスイッチ			クリックしても点灯しない
❸ソファー			シックな柄のソファー
❹絵画			有名な画家の絵
❺テレビ			リモコンがついていない旧式のテレビ
❻テーブル		★	ゴッツのときに「魔像」が存在する場合は、クリックして入手
❼ロッキングチェアー			座り心地のよさそうなロッキングチェアー
❽絵画		★	ゴッツがクリックすると、バロウズ城の場所を確認できる
❾本棚	★		ノランがクリックすると、ヒント6を入手できる
❿ベランダへ通じる窓			クリックするとカーテンを開ける。以降のクリックでベランダへ行く
⓫ベランダへ通じる窓			クリックすると、ベランダへ行く
⓬花ビン			ゴッツの場合は、花ビンがランダムで落下する演出が発生
⓭シザーマン			シザーマンを確認し、逃走状態へ移行する

ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

シザーマン出現

通常状態で居間へ入室すると、シザーマンがテレビ番組を見る、という演出がランダムで発生する。このときは、⓭のシザーマン以外はクリックできず、移動もできない。⓭のシザーマンをクリックすると、シザーマンに気づかれてしまい、主人公は自動的に踊り場へ逃げ出す。



◀この演出は、1度発生すると再発生しない



▶主人公は、シザーマンを確認すると逃げだす

ヒント6を入手

ノランが❾の本棚をクリックすると、ヒント6を入手。ラストシナリオで、ヘレンがハリスにもらうアイテムに関わる内容。

魔像を入手

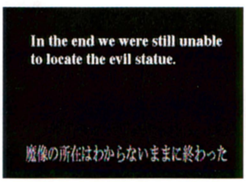
プロローグで「魔像」に関しての選択肢をＹｅｓにした場合は、❻のテーブルの上に「魔像」が存在する。その場合は、❻をクリックすると「魔像」を入手できる。選択肢をＮｏにしていた場合、市立図書館に運ばれているため、存在しない。



◀テーブルの上に、「魔像」があからさまに置いてある



◀「魔像」を入手しないと、次のシナリオへ進めない。必ず入手すること



▶「魔像」を入手せずにリックの家を脱出すると、エンディングＥになる。

花ビンが落下する

主人公がゴッツの場合は、⓬の花ビンがランダムで落下する。通常状態、逃走状態のどちらの状態でも発生する演出だ。

バロウズ城の場所を確認

❽の絵画をクリックすると、絵画にズレが生じていることがわかり、絵画の裏を覗き込む。このときに、主人公がゴッツの場合は、バロウズ城の場所を確認できる。



◀バロウズ城の場所を確認しておかないと、リックの家からの脱出はできない

ベランダへ出られる

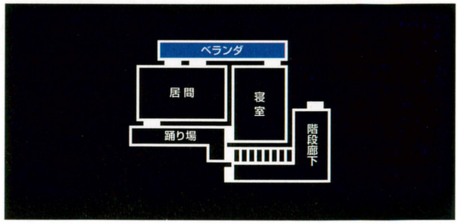
❿か⓫の窓をクリックするとベランダへ行ける。ただし、⓫の窓はカーテンが閉じているので、２回クリックすること。

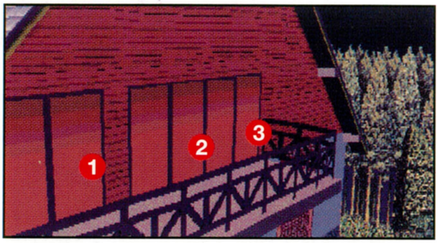


◀ベランダへ通じる窓はふたつあるが、どちらの窓から出ても変化はない

リックの家２階
ベランダ

入手可能アイテム	なし





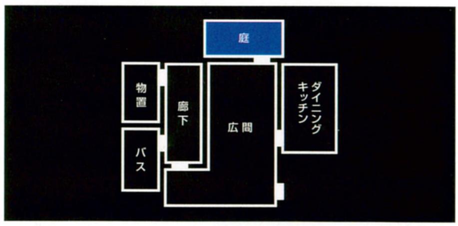
庭の利用法

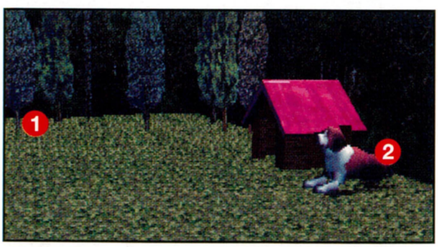
ベランダは、シザーマンが出現することがない。そのため、主人公が体力を消費しているときは、体力が回復するまで安全に待つことができる。ちなみに、ベランダからは夜景を望むことができる。

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備考
❶寝室へ通じる窓			寝室から出ていないと開かない。出てからクリックすると寝室へ
❷居間へ通じる窓			居間から出ていないと開かない。出てからクリックすると居間へ
❸居間へ通じる窓			居間から出ていないと開かない。出てからクリックすると居間へ

リックの家１階
庭

入手可能アイテム	なし





※犬の近くへ移動しないとクリックできない

リックの家から脱出

バロウズ城の場所を確認していないと、広間へ自動的に戻される。確認後は、物置から入手した「粉石けん」を、❷の犬にクリックすると脱出できる。「粉石けん」を使わないと咬み殺されてしまう。

クリックポイント名称	ノ	ゴ	備考
❶広間へ通じる窓			クリックすると、窓を開けて広間へ行く
❷犬（ビクター）			「粉石けん」を使わずにクリックすると、襲いかかられて殺される

ノ＝ノラン
ゴ＝ゴッツ
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

魔像を回収したか？

リックの家でのポイントは「魔像」の入手だが、必ず入手できるわけではない。プロローグに「魔像」の鑑定先を決める選択肢があるが、ここでYesを選ぶとリックの家に、Noは市立図書館に「魔像」があるのだ。また、シナリオ1のインターミッションに、シナリオ2の舞台を決める選択肢が表示される。Yesはリックの家に、Noは市立図書館になる。よって「魔像」の鑑定先とシナリオ2の舞台が一致しないと、「魔像」が存在しないため入手できない。

▶ノランの場合に「魔像」が存在するときは、寝室で入手する





◀ゴッツの場合は、居間で「魔像」を入手することができる

Ending E　Jennifer

ノランが「魔像」を入手せずにリックの家を脱出すると、ジェニファー用のエンディングEを迎えてしまうことになる。



▲寝室で入手しないと……



▲おとずれる結末は!!

Ending E　Helen

ゴッツが「魔像」を入手せずにリックの家を脱出してしまうと、ヘレン用のエンディングEを迎えてしまうことになる。



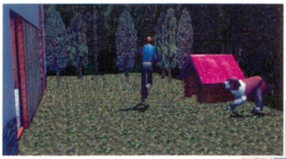
▲居間で入手しないと……



▲1度は見ておきたい

インターミッションへ

エンディングEを迎えずに、ラストシナリオへ進みたい場合は、リックの家から脱出するまえに、「魔像」を必ず入手すること。これでシナリオクリアになり、インターミッションへと移行する。



◀リックの家を脱出するまえに「魔像」を入手したかの確認を



▶「魔像」を入手していれば、シナリオクリアになる。主人公に応じた、インターミッションへ

INTERMISSION
SCENARIO-2

ジェニファーの場合

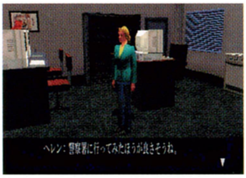
大学職員官舎の自宅で待機していたジェニファーが、ノランがリックの家から回収した「魔像」を受け取るために赴く。



◀コメントが表示されたあと、インターミッションマップ画面へ移行する

ヘレンの場合

ゴッツが無事に「魔像」を回収できたのかを気にかけるヘレンが、大学研究棟から「魔像」を受け取るために出向く。



◀ヘレンは、警察署へ行こうと考える。このあと、インターミッションマップへ

インターミッションマップ画面

クリックポイント名称	備　考
❶ リックの家	両者ともに行けない
❷ 警察署	ゴッツの勤務先
❸ オスロウイーク新聞社	ノランの勤務先
❹ ノルウェー国際ホテル	ケイたちの宿泊先
❺ 市立図書館	ジェニファーは行けない
❻ 大学研究棟	ヘレンの勤務先
❼ 大学職員官舎	ヘレンは入れない

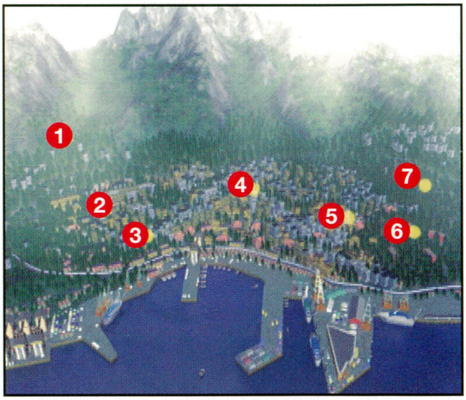


Chart — Intermission

Jennifer

- **A** オスロウイーク新聞社へ行き、ノランと会話
- ↓
- **B** 警察署へ行き、ゴッツと会話
- ↓
- **C** ノルウェー国際ホテルへ行き、ケイと会話
- ↓
- **D** 大学研究棟へ行き、ベスとハリスと会話
- ↓
- **E** オスロウイーク新聞社へ行き、ヘレンと会話

※B，C，Dは順不同

Helen

- **A** 警察署へ行き、ゴッツと会話
- ↓
- **B** オスロウイーク新聞社へ行き、ノランと会話
- ↓
- **C** ノルウェー国際ホテルへ行き、ケイと会話
- ↓
- **D** 市立図書館へ行き、ベスとハリスと会話
- ↓
- **E** 警察署へ行き、ジェニファーとゴッツと会話

※B，C，Dは順不同

INTERMISSION
JENNIFER

警察署

オスロウイーク新聞社訪問前は、来られない。訪問後の１回目は、ゴッツとバートンが登場。それ以降は知人がいない。



クリックポイント名称
❶ゴッツ

オスロウィーク新聞社

ノランとティムがいるが、再び訪れるとティムの話のみ。フラグ成立後は（前ページのＢ、Ｃ、Ｄ訪問後）写真下の状態に。

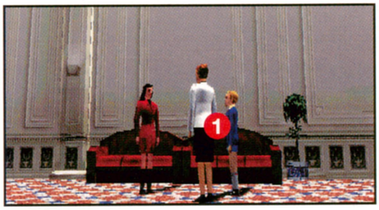




クリックポイント名称	
❶ノラン	❷ヘレン

ノルウェー国際ホテル

オスロウイーク新聞社訪問前は来られない。ケイ、エドワードと会話を交わす。



クリックポイント名称
❶ケイ

市立図書館

市立図書館の休館日なので、中に入ることはできない。

大学研究棟

オスロウイーク新聞社訪問前は来られないが、訪問後の１回目は、ベスとハリスの話のみ。以降はダニーがいるが、話のみ。



▲１回目。クリックポイントは存在しない



▲１回目以降はダニーが出迎えてくれる

大学職員官舎

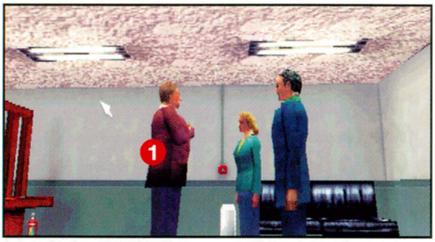
初めは来られない。オスロウイーク新聞社訪問後は、来られるが誰もいない。

INTERMISSION

HELEN

警察署

ゴッツとバートンがおり、ここでイギリスに旅立つ話をする。再び訪れると誰もいない。フラグ成立後は（88ページのB、C，D訪問後）下の写真の状態に。



クリックポイント名称
❶ ゴッツ



▶フラグ成立後に来ると、シナリオクリアだ

オスロウィーク新聞社

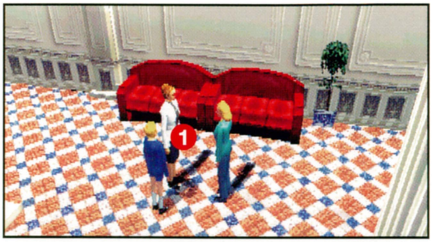
初めは来られないが、警察署を訪問してから来るとノランとティムがおり、会話を交わすことができる。会話終了後に再び来ると、誰もいなくなっているので行なってもしかたがない。



クリックポイント名称
❶ ノラン

ノルウェー国際ホテル

初めは来られないが、警察署を訪問してから来るとケイとエドワードがいる。それ以降に来ると、誰もいない。



クリックポイント名称
❶ ケイ

市立図書館



◀警察署訪問後に来ると、ベスとハリスがいる。それ以降は、誰もいない

大学研究棟



◀警察署を訪問したあとはダニーがいる。再び行なっても同じ話になる

大学職員官舎

ヘレンは自宅に帰っているヒマはないので、行くことはできない。

Scenario-2

Helen Maxwell



シナリオ１のクリア時に「魔像」の回収を依頼する選択肢が表示される。そこでＮｏを選ぶと、シナリオ２の舞台が市立図書館になりヘレンが「魔像」の回収に赴く。

SCENARIO 2

市立図書館見取り図

2階にはシザーマンの対処を行なえる対象物がないので、できるだけ行かないように。

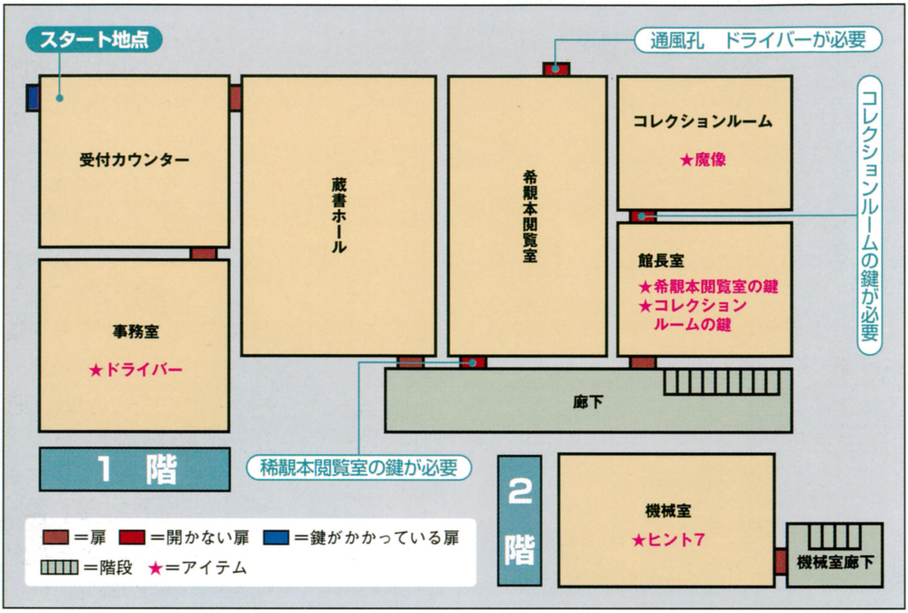


Chart Opening

オープニングは、サリバンが死亡してシザーマンが出現するまでのこと。そこまでは、以下の順にしたがうように。

1	蔵書ホール エドワードと会話	94ページ参照
2	館長室 「希覯本閲覧室の鍵」を入手	95ページ参照
3	希覯本閲覧室 「バロウズ城の場所」を確認	96ページ参照
4	廊下 サリバンに会う	96ページ参照

POINT 1

初めは廊下へ行けないが、エドワードをクリックすると廊下へ行けるようになる。

POINT 2

サリバンを2回クリックすると「希覯本閲覧室の鍵」をもらえる。

POINT 3

脚立、本棚の順にクリックすると、バロウズ城の場所が記された本を発見する。

POINT 4

バロウズ城の場所を確認後、廊下へ行くとサリバンに出合い、強制的に機械室へ。

1. 機械室
シザーマン出現
96ページ参照

↓

2. 廊下
エドワードの声を聞く
97ページ参照

↓

3. 機械室
シザーマン出現
100ページ参照

↓

4. 事務室
エドワード発見
103ページ参照

↓

5. 希覯本閲覧室
通風孔を調べる
104ページ参照

↓

6. 事務室
「ドライバー」を入手
103ページ参照

↓

7. 希覯本閲覧室
エドワードを脱出させる
104ページ参照

↓

8. 館長室
「コレクションルームの鍵」を入手
98ページ参照

↓

9. コレクションルーム
魔像を入手
99ページ参照

↓

10. 蔵書ホール
クリア
101ページ参照

※１～７は、エドワードを市立図書館から脱出させるための手順。８～９は「魔像」を入手するための手順だ。１～７と８～９の手順は順不同なので、どちらの手順を優先させてもいい。だが、エドワードを脱出させてから蔵書ホールへ行くとシナリオクリアとなり「魔像」を入手できなくなる。よって、エドワードを脱出させるまえに「魔像」を入手するといいだろう。もしくは、エドワードを脱出させてからは、蔵書ホールへ行かぬよう注意したい。

POINT 1 ~ 4

まずは、１で出現したシザーマンに対処すること。そのあと廊下へ行くと、２のエドワードの声を聞くことができる。３のシザーマンは、エドワードの声を聞かないと出現しない。４のエドワードは、機械室で出現したシザーマンに対処して、それから通常状態で事務室へ行けば発見できる。

POINT 5 ~ 7

５の通風孔は、エドワードを発見するまえにクリックできるが、必ずエドワード発見後にクリックすること。「ドライバー」は、７の通風孔を開けるアイテムだが、通風孔をクリックしないと入手できない。

POINT 8 ~ 9

プロローグのシナリオで表示される選択肢を、Ｙｅｓにするとリックの家に、Ｎｏは市立図書館に「魔像」が置かれる。そのため、Ｎｏを選んでないと「魔像」が存在しないため、入手不可能になってしまう。

POINT 10

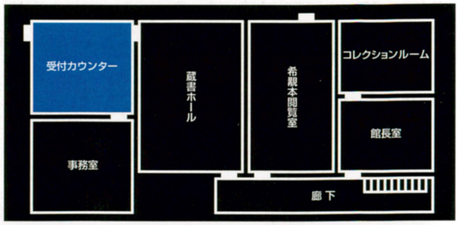
エドワードを脱出させて、そのあと蔵書ホールへ行くとシナリオクリアとなる。ただし、その時点で「魔像」を入手していないと、エンディングＥを迎えてしまう。



◀エドワードを無事に脱出させてやると、警官隊が救出にやって来る

市立図書館１階
受付カウンター（オープニング時）

入手可能アイテム なし

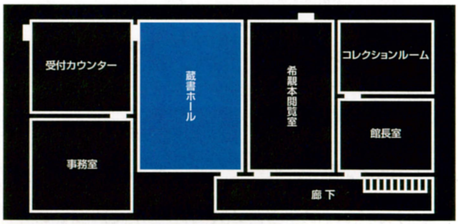


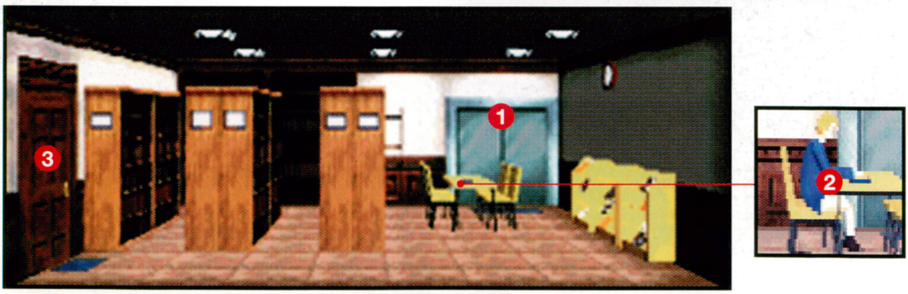


クリックポイント名称	ヘ	備　　考
❶ 事務員（サンドラ）		クリックするとアップになり、会話が交わされる
❷ 蔵書ホールへ通じる自動ドア		クリックするとドアが開き、蔵書ホールへ行く

市立図書館１階
蔵書ホール（オープニング時）

入手可能アイテム なし



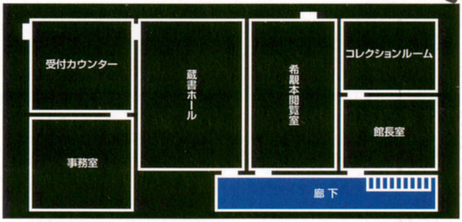


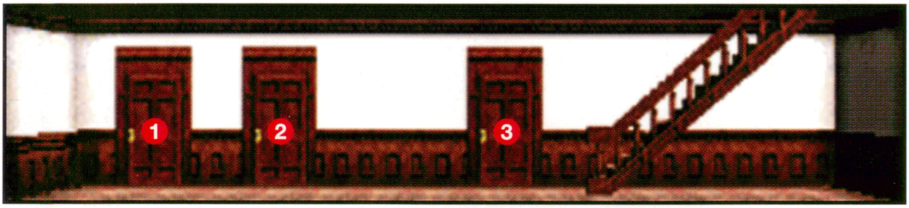
クリックポイント名称	ヘ	備　　考
❶ 受付カウンターへ通じる自動ドア		クリックするとドアが開き、受付カウンターへ行く
❷ エドワード		クリックすると会話を交わされる。２回目まで会話内容が変わる
❸ 廊下へ通じる扉		初めは開かない。②のエドワードとの会話後は、開くようになる

ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

市立図書館１階
廊下（オープニング時）

入手可能アイテム　なし



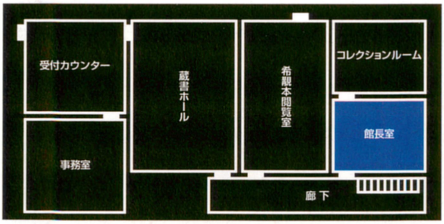


※オープニングのときは、任意に２階へ行くことができない

クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 蔵書ホールへ通じる扉		クリックすると、扉を開けて蔵書ホールへ行く
❷ 希観本閲覧室へ通じる扉		「希観本閲覧室の鍵」入手後、２回クリックすると希観本閲覧室へ行く
❸ 館長室へ通じる扉		クリックすると、扉を開けて館長室へ行く

市立図書館１階
館長室（オープニング時）

入手可能アイテム　希観本閲覧室の鍵





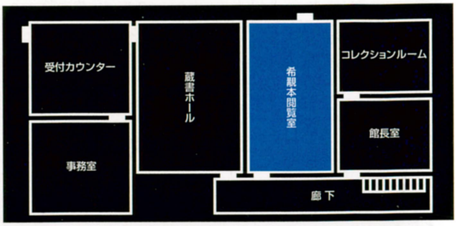
クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 廊下へ通じる扉		クリックすると、扉を開けて廊下へ行く
❷ サリバン	★	２回クリックすると、希観本閲覧室の鍵を受け取れる

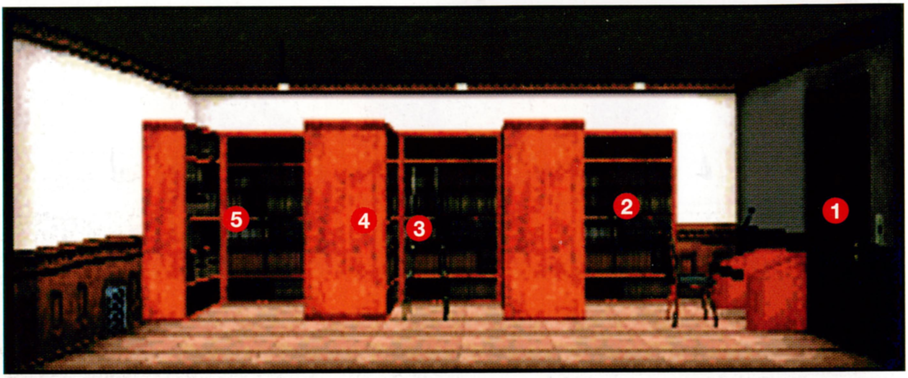
稀観本閲覧室の鍵を入手

２のサリバンを２回クリックすると、サリバンから「希観本閲覧室の鍵」を受け取ることができる。希観本閲覧室は館長室の左にある部屋だ。

市立図書館１階
希覯本閲覧室（オープニング時）

入手可能アイテム アーチャーロード・オブ・ノースイングランド





クリックポイント名称	ヘ	備　　考
❶ 廊下へ通じる扉		クリックすると、扉を開けて廊下へ行く
❷ 本棚		特になし。バロウズ城の場所確の認後は、クリックできなくなる。④と⑤も同様
❸ 脚立	○	④の本棚をクリック後、③の脚立をクリックするとバロウズ城の場所を確認できる
❹ 本棚	○	クリックすると、イギリス関係の本が上のほうに置いてあることがわかる
❺ 本棚		ヘレンが見たがっている本

アーチャーロード・オブ・ノースイングランドを発見

❹の本棚、❸の脚立の順にクリックすると、バロウズ城の場所を確認できる。そのあと、事務員が閉館を告げに来るので廊下へ出ること。館長室からサリバンが出て来て、ともに機械室に行くことになる。



◀大時計の鐘が故障したらしく、様子をみに機械室へ行くことになる



▶時計の調子をみていたサリバンの首が……



◀事務員が閉館時間を告げに来たら、廊下へ出てサリバンに会う

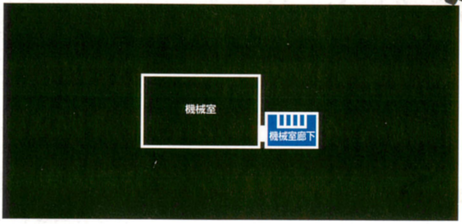


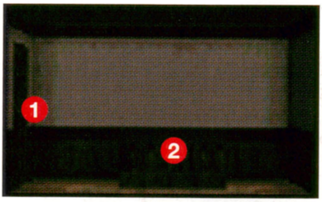
◀サリバンは死亡してしまう。そして、恐怖のシザーマンが出現する

ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

市立図書館２階
機械室廊下

入手可能アイテム	なし



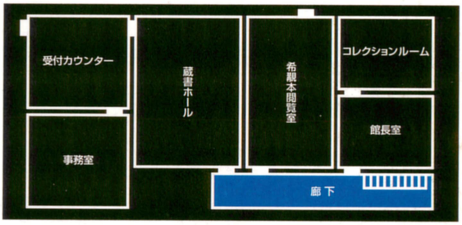


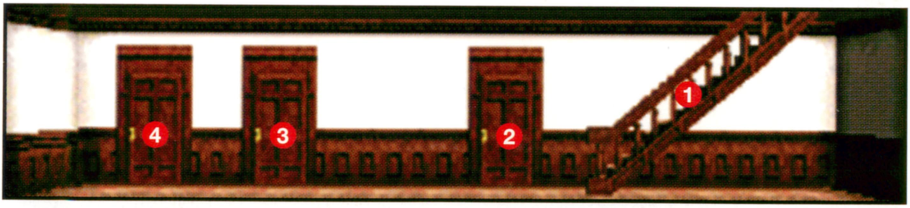
※廊下でエドワードの声を聞き、それから機械室廊下に来ると、❷の階段をクリックすることができない。そのあと、機械室でシザーマンを出現させると、❷をクリックできるようになる。

クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 機械室へ通じる扉	◎	クリックすると、扉を開けて機械室へ行く
❷ 廊下へ通じる階段	◎	クリックすると、階段を下りて廊下へ行く

市立図書館１階
廊下

入手可能アイテム	なし





クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 機械室廊下へ通じる階段	◎	クリックすると、階段を上り機械室廊下へ行く
❷ 館長室へ通じる扉	◎	クリックすると、扉を開けて館長室へ行く
❸ 希覯本閲覧室へ通じる扉	◎	クリックすると、扉を開けて希覯本閲覧室へ行く
❹ 蔵書ホールへ通じる扉	◎	クリックすると、扉を開けて蔵書ホールへ行く

エドワードの声が聞こえる

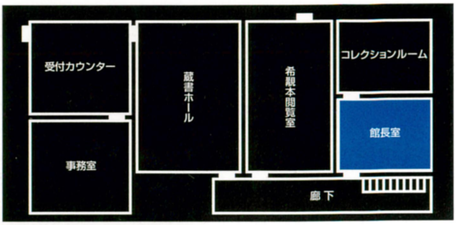
まず、オープニングで出現したシザーマンを、どこかで対処すること。そのあと廊下へ行くと、エドワードの声が聞こえる、という演出が発生する。



◀このあとに機械室へ行くと、シザーマンが出現する

市立図書館１階
館長室

入手可能アイテム コレクションルームの鍵





クリックポイント名称	ヘ	備　考
❶廊下へ通じる扉	◎	クリックすると廊下へ行く
❷電灯のスイッチ		クリックしても点灯しない
❸本棚		考古学の文献が並ぶ
❹電気スタンド	△	シザーマンの撃退を行なえる
❺パソコン		サリバンが使っていた
❻机	★	「コレクションルームの鍵」を入手
❼ゴミ箱		特になし
❽コレクションルームへ通じる扉		鍵がかかっている

コレクションルームの鍵を入手

❻の机を２回クリックすると、「コレクションルームの鍵」を入手できる。この鍵を入手後、❽の扉をクリックすると、扉の鍵を外す。それ以降は、クリックすればコレクションルームへ入れる。

シザーマン対処法

逃走中は、❹の電気スタンドをクリックすること。これで、部屋に侵入して来たシザーマンに、電気スタンドを投げつけて迎撃できる。そのあとは、廊下側から館長室に入った場合はコレクションルームに、廊下側から入った場合はコレクションルームへ、ヘレンは自動的に行く。また、電気スタンドを１度利用してしまうと、それ以降はクリックすることができない。



コレクションルーム側から入って来た場合

◀コレクションルームか廊下から入室したかで、撃退時の画面のアングルが異なっている。

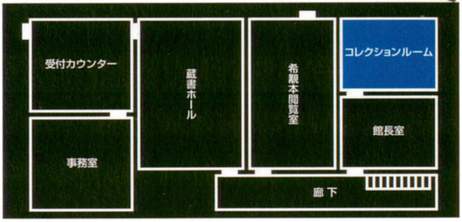


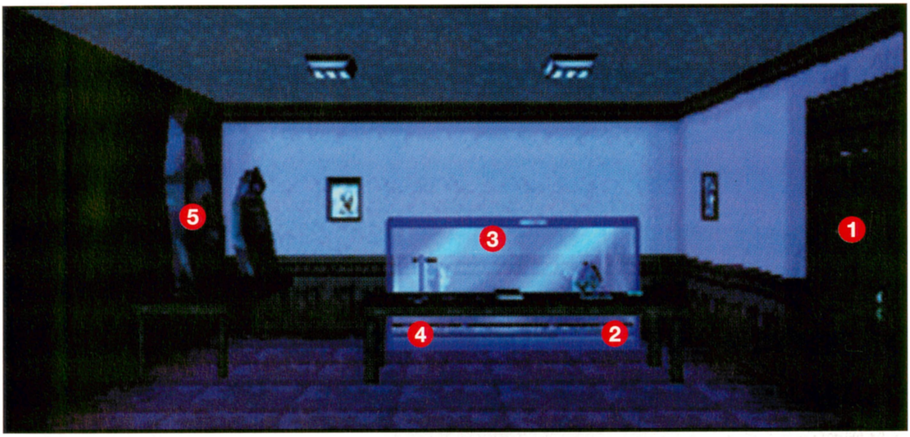
廊下側から入って来た場合

ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

市立図書館１階
コレクションルーム

入手可能アイテム 魔像





水槽に注意

❸の水槽をクリックすると照明がつく。そのときにシザーマンが存在すると逃走状態になるので、不在のときに照明をつけること。

シザーマンが存在



シザーマンが不在



魔像を入手

プロローグで「魔像」の鑑定先を決める選択肢をＮｏにしていれば、❷の机をクリックすると「魔像」を入手できる。

クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 館長室へ通じる扉	◎	クリックすると館長室へ行く
❷ 机	★	「魔像」を入手可能
❸ 水槽		クリックすると照明が点灯する
❹ 机	○	シザーマンの対処を行なえる
❺ 石像		ランダムでシザーマンが出現

石像の影にシザーマンが!!

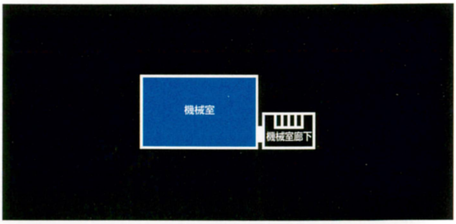
❺の石像をクリックすると、シザーマンが出現することがあり、ヘレンは館長室へ自動的に逃げる。入室時に出現するかどうか決まるため、演出を見たいなら退室、入室してクリックを繰り返すといい。

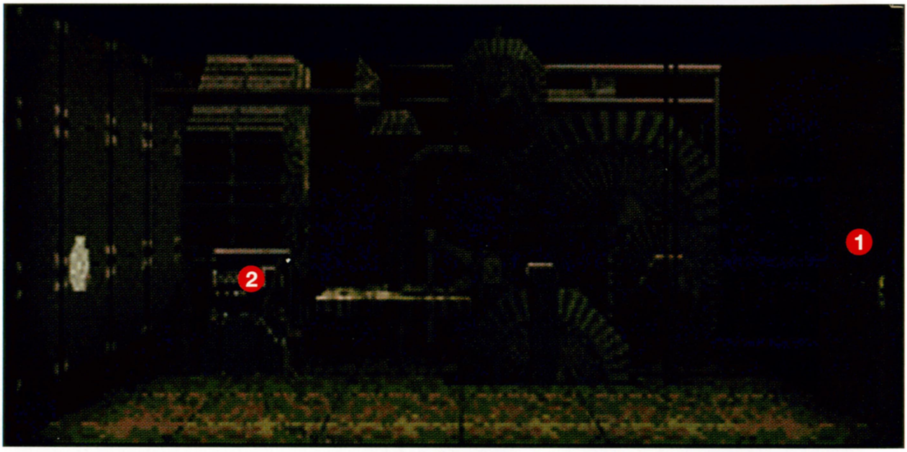
シザーマン対処法

❹の机を逃走中にクリックすること。それによって、発掘品の古代の剣を持ち、室内に侵入したシザーマンに切りつけることができる。逃走状態は解除され、館長室へ自動的に逃げられる。

市立図書館2階
機械室

入手可能アイテム	ヒント7





クリックポイント名称	へ	備　　考
❶ 機械室廊下へ通じる扉	◎	クリックすると、扉を開けて機械室廊下へ行く
❷ 操作パネル	★	クリックすると、ヒント7を入手できる

シザーマンを出現させておく

オープニングのときに、シザーマンが出現する。そのシザーマンを対処したあと、通常状態で機械室に入室すると、シザーマンが再び出現する。この演出を発生させないと、エドワードを事務室で発見できないので、必ず機械室を訪れること。



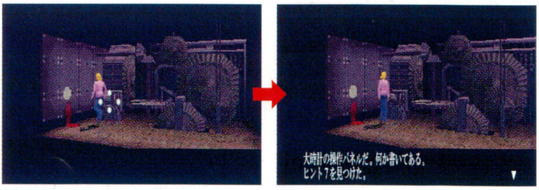
◀機械室を訪れると、クサリが足に巻き付き、シザーマンが出現する



▶パニック状態になるので、×ボタンを2回以上押さないと殺される

ヒント7を入手

❷の操作パネルのクリックでヒント7を入手。ラストシナリオで、ヘレンがハリスからもらうアイテムに関する内容。

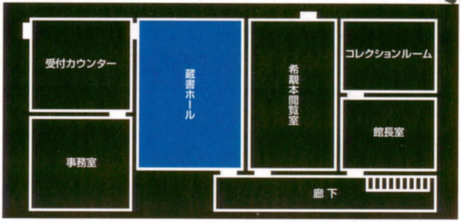


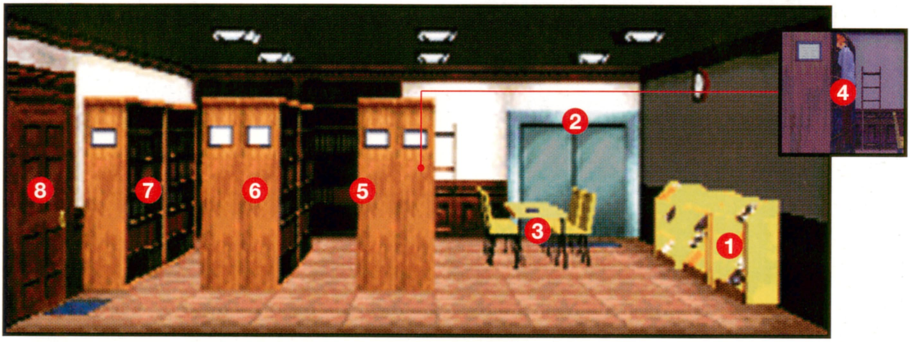
▲シザーマンを対処してから、入手しに来ること

へ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

市立図書館1階
蔵書ホール

入手可能アイテム　なし





クリックポイント名称	へ	備　　考
❶棚		雑誌が置かれている
❷自動ドア	◎	受付カウンターへ行ける
❸机		特になし
❹事務員（サンドラ）		シザーマンが出現
❺本棚		本に赤いシミがついている
❻本棚		特になし
❼本棚		百科辞典が並んでいる
❽廊下へ通じる扉	◎	廊下へ行ける

シザーマン出現

本棚に突っ込まれた❹の事務員の死体をクリックすると、ヘレンはおそるおそる死体に近寄る。すると、いきなり本棚が倒れだし、本棚の裏側に潜んでいたシザーマンが出現する。これによって逃走状態に移行し、ヘレンは受付カウンターへ自動的に逃げだす。ちなみに本棚が倒れてしまうため、この演出は1度しか観ることができない。





シザーマンがワープ

逃走中、シザーマンが蔵書ホールに存在しないときに、廊下から蔵書ホールへ入ると、シザーマンがワープしてくることがある。


◀逃走中のときに、蔵書ホールへ行くと……

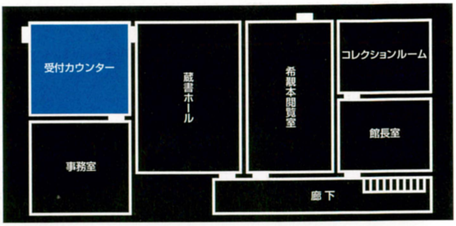

▶ワープは1回のみ。ヘレンは自動的に廊下へ

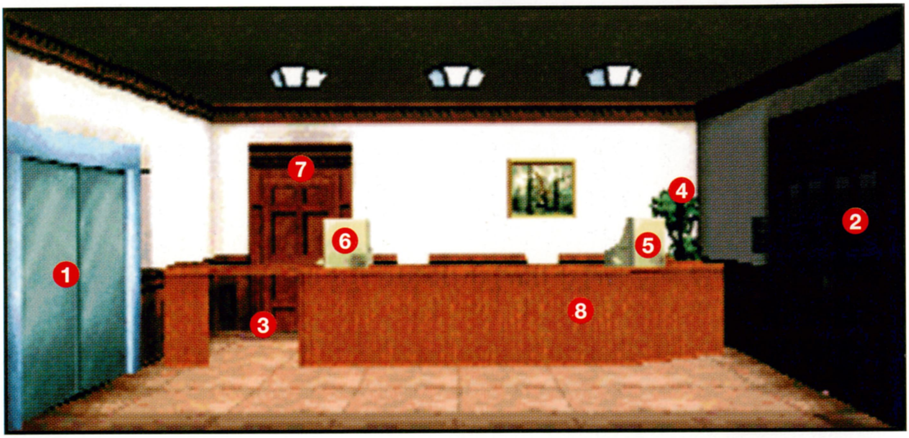
ここでクリアだ

エドワードを市立図書館から脱出させたあと、蔵書ホールへ行くとクリア。しかし「魔像」がないとエンディングEになる。

市立図書館1階
受付カウンター

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ヘ	備　考
❶ 蔵書ホールへ通じる自動ドア	○	カウンターの外側からのみクリック可能。
❷ 玄関扉	○	開かない。演出発生時は、ここをクリックしないとプレイが進行しない
❸ 中扉	○	クリックすると、カウンターの内側から外側へ行く。外側からは内側へ行く
❹ 観葉植物		特になし。カウンターの内側からのみクリック可能
❺ パソコン		管理用のパソコン。カウンターの内側からのみクリック可能
❻ パソコン		管理用のパソコン。カウンターの内側からのみクリック可能
❼ 事務室へ通じる扉	○	カウンターの内側からのみクリックする可能。クリックすると事務室へ行く
❽ カウンターの内側の椅子	△	シザーマンが事務室に存在するとクリックできない。シザーマンを対処できる

シザーマン対処法

逃走中、ヘレンが蔵書ホールから受付カウンターへ行くと、❽をクリックできる。すると、ヘレンはカウンター内に身を屈めて、シザーマンの追跡をやり過ごせる。何回でも行なえるので覚えておきたい。



◀シザーマンの対処を行なったあとは、自動的にカウンターの外側へ

演出発生

事務室でエドワードを発見してから、通常状態で受付カウンターへ行くこと。すると、警官隊が到着した演出が発生し、室内にパトライトの赤い光が差し込み始める。

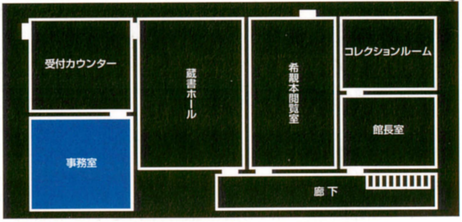


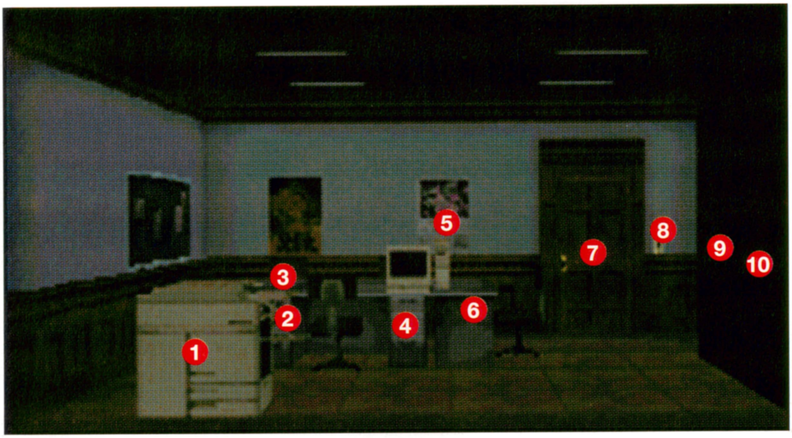
◀この演出が発生したときは、❷の玄関扉をクリックすること

ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

市立図書館１階
事務室

入手可能アイテム ドライバー





クリックポイント名称	へ	備考
❶コピー機	○	シザーマンの対処を行なえる
❷机	★	条件成立後「ドライバー」を入手
❸机		条件成立後、エドワードを発見
❹机		特になし
❺カレンダー		特になし
❻机		特になし
❼受付カウンターへ通じる扉	◎	受付カウンターへ行く
❽電灯のスイッチ		電源が落ちている
❾棚		大量のファイルが並べられている
❿棚		大量のファイルが並べられている

エドワードを発見

まず、オープニングで出現したシザーマンに対処する。次に機械室でシザーマンを出現させて対処。そして、事務室で❸の机をクリックするとエドワードを発見できる。



◀エドワード発見後、希覯本閲覧室へ行くことになる

ドライバーを入手

条件を満たしてから❷の机をクリックすると、「ドライバー」を入手できる。その条件はエドワード発見後、希覯本閲覧室で通風孔をクリックしていることだ。



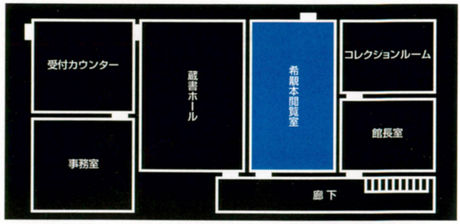
◀「ドライバー」は、希覯本閲覧室で使用する

シザーマン対処法

逃走中に❶のコピー機をクリックすると、シザーマンにぶつけて迎撃（１回のみ）できる。ヘレンは受付カウンターへ逃走。

市立図書館１階
希覯本閲覧室

入手可能アイテム なし





エドワードを脱出させる

市立図書館からエドワードを脱出させる手順は以下のとおり。

1：オープニングのシザーマンを対処
2：機械室のシザーマンを対処
3：事務室でエドワードを発見
4：通風孔をクリック
5：事務室で「ドライバー」入手
6：通風孔で「ドライバー」使用


▶「ドライバー」で金網を外す


◀脱出させれば、クリアは目前だ

クリックポイント名称	へ	備考
❶電灯のスイッチ		クリックすると電球が破裂する
❷廊下へ通じる扉	◎	クリックすると廊下へ行く
❸エドワードが隠れる机		
❹本棚		海外の本ばかりある
❺脚立	○	シザーマンの対処を行なえる
❻本棚		希覯本が並んでいる
❼通風孔		「ドライバー」を使うポイント

シザーマン対処法

逃走中に❺の脚立をクリックすると、脚立をシザーマンに倒す。このあと、ヘレンは廊下へ自動的に行き、逃走状態が解除される。また、この対処法は１回だけしか行なえない。


◀アップになり、迫力満点

電球が破裂する

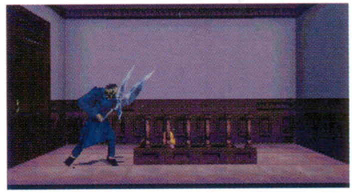
❶の電灯のスイッチをクリックすると、電球が割れる。１回だけ発生する演出だ。

へ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

シザーマン対処法について

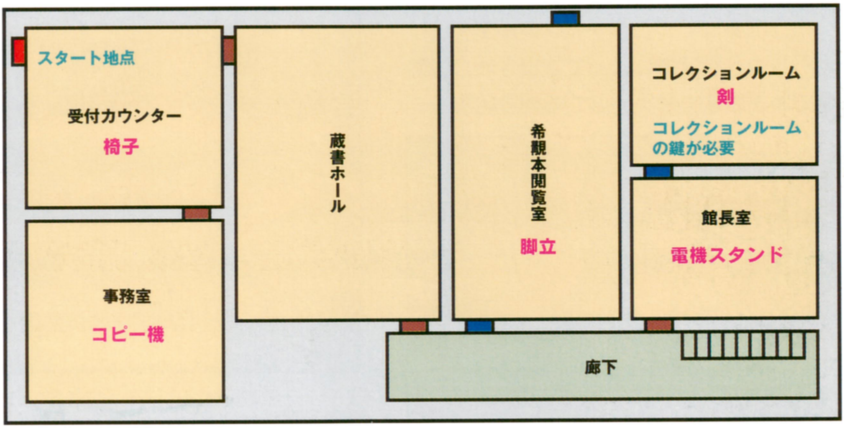
逃げる方向を考えよう

下に掲載した見取り図には、シザーマンの対処を行なえる、対象物の名称を記した。また、受付カウンター以外の部屋の対象物は、１回しか利用できない。よって、利用した対象物を覚えておき、逃げ道を常に確保できるよう、心がけてもらいたい。



▲逃走中は、進行方向の対処用の対象物を、必ず把握しておきたい

市立図書館1階見取図



魔像を回収したか？

市立図書館をクリアするときは、「魔像」を入手しておくことが重要なポイント。「魔像」を入手せずにクリアしてしまうと、インターミッションへ進めずに、エンディングEを迎えてしまう。



◀コレクションルームで「魔像」を入手



▶インターミッションに進める

◀「魔像」を入手せずにクリアをすると……





▶悲惨なエンディングを迎えることに……

INTERMISSION
SCENARIO-2

ジェニファーの場合

大学研究棟の自宅で、待機していたジェニファー。ヘレンが無事に「魔像」を回収できたのか心配になり、大学研究棟へ。

ヘレンの場合

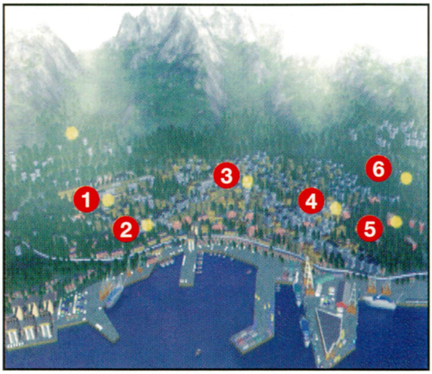
市立図書館で、シザーマンの来襲を受けたヘレン。警官隊によって救出され、警察署で事情聴取を終えたところから始まる。



クリックポイント名称
❶ゴッツ

インターミッションマップ画面

クリックポイント名称	備　考
❶ 警察署	ゴッツの勤務先
❷ オスロウィーク新聞社	ノランの勤務先
❸ ノルウェー国際ホテル	ケイたちの宿泊先
❹ 市立図書館	ジェニファー訪問不可
❺ 大学研究棟	ヘレンの勤務先
❻ 大学職員官舎	ヘレンの自宅



※リックの家が地図内に表示されているが、訪問先として選択することはできない。

Chart — Inter mission

Jennifer

A 大学研究棟へ行き、ヘレンと会話
↓
B 警察署へ行き、ゴッツ、バートンと会話
↓
C オスロウィーク新聞社へ行き、ノランと会話
↓
D ノルウェー国際ホテルへ行き、ケイと会話
↓
E 大学研究棟へ行き、ノラン、ヘレンと会話

※B，C，Dは順不同

Helen

A オスロウィーク新聞社へ行き、ノランと会話
↓
B ノルウェー国際ホテルへ行き、ケイと会話
↓
C 市立図書館へ行き、バートンと会話
↓
D 大学研究棟へ行き、ゴッツと会話

※A．B．Cは順不同

INTERMISSION
JENNIFER

警察署

大学研究棟を訪問後に来られるようになり、ゴッツとバートンがいる。ゴッツ、バートンの順にクリックすること。



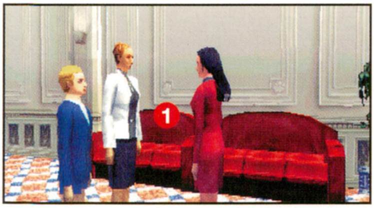
クリックポイント名称
❶ ゴッツ
❷ バートン



▶再訪問でゴッツのみに

オスロウイーク新聞社

大学研究棟訪問後に訪れられる。ノランとティムと会話を交わせるが、再度訪れると、一方的な話をされるだけになる。



クリックポイント名称
❶ ケイ

大学職員官舎

初めは訪れられない。大学研究棟訪問後は行けるようになるが、誰もいない。

ノルウェー国際ホテル

大学研究棟を訪問すると来られる。ケイ、エドワードと会話ができるが、再度来ると、一方的に話をされるだけになる。



クリックポイント名称
❶ ノラン

市立図書館

殺人が行なわれた現場。警察が現場検証をしているためか、立入禁止になっているので、行くことができない。クリックするだけ時間の無駄というものだ。

大学研究棟

初めは、ベスとヘレンがいる。フラグ成立後（前ページのB，C，D訪問後）に来ると、インターミッションをクリア。



クリックポイント名称
❶ ヘレン

INTERMISSION

HELEN

警察署

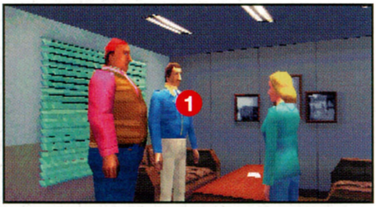
何回足を運んでもゴッツから一方的に話をされるだけだ。



◀訪れることによって得をすることはないので、わざわざ出向く必要は、まったくない

オスロウイーク新聞社

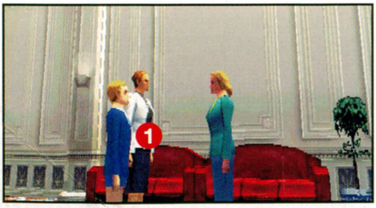
来るとノランとティムがおり、会話を交わせる。それ以降はティムの話だけだ。



クリックポイント名称
❶ノラン

ノルウェー国際ホテル

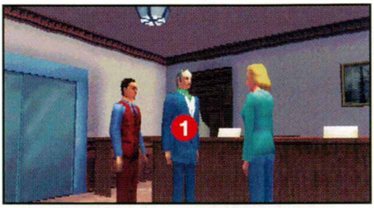
ケイとエドワードがおり、会話を交わせる。会話終了後以降は、誰もいなくなる。



クリックポイント名称
❶ケイ

市立図書館

来ると、バートンとハリスと会話をすることができる。そのあと、再び来ると誰もいなくなってしまう。



クリックポイント名称
❶バートン

大学研究棟

フラグ成立後（106ページのA，B，C訪問前）は、ジェニファーとゴッツと会話をすると、インターミッションをクリア。



クリックポイント名称
❶ゴッツ



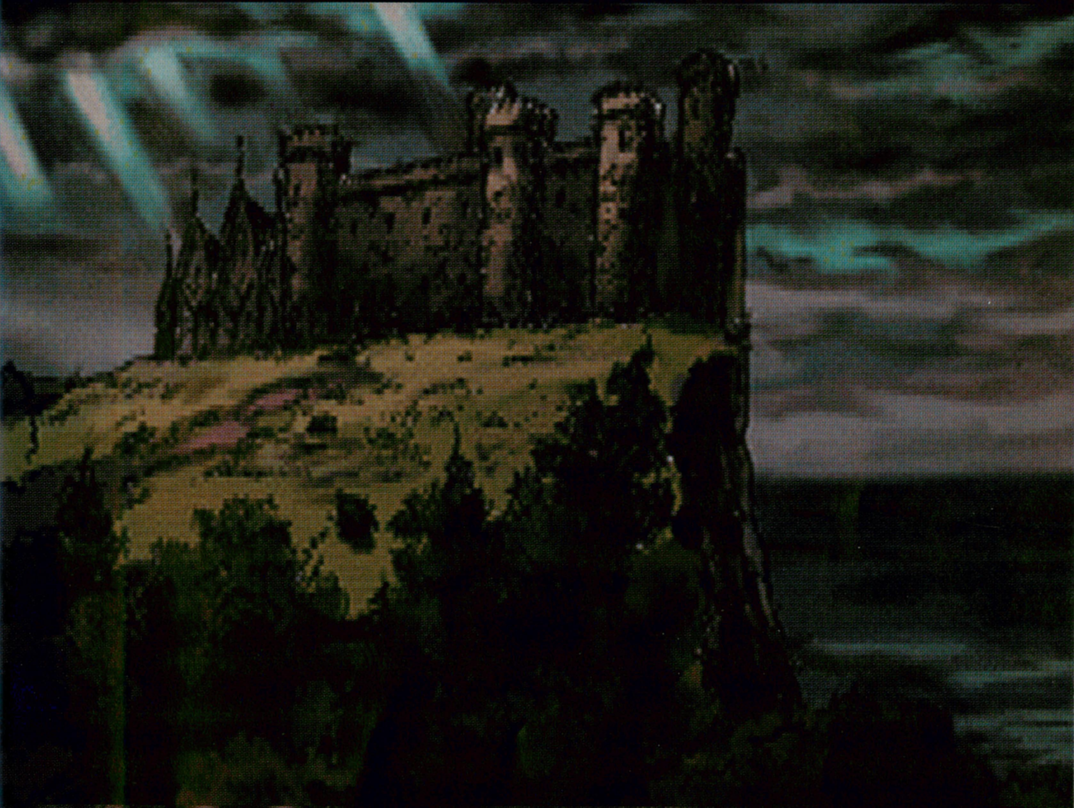
▶フラグ成立に来ても、一方的なベスの話だけだ

大学職員官舎

ジェニファーが帰っているかも……と考えるが、何回行こうと誰もいない。

Last Scenario

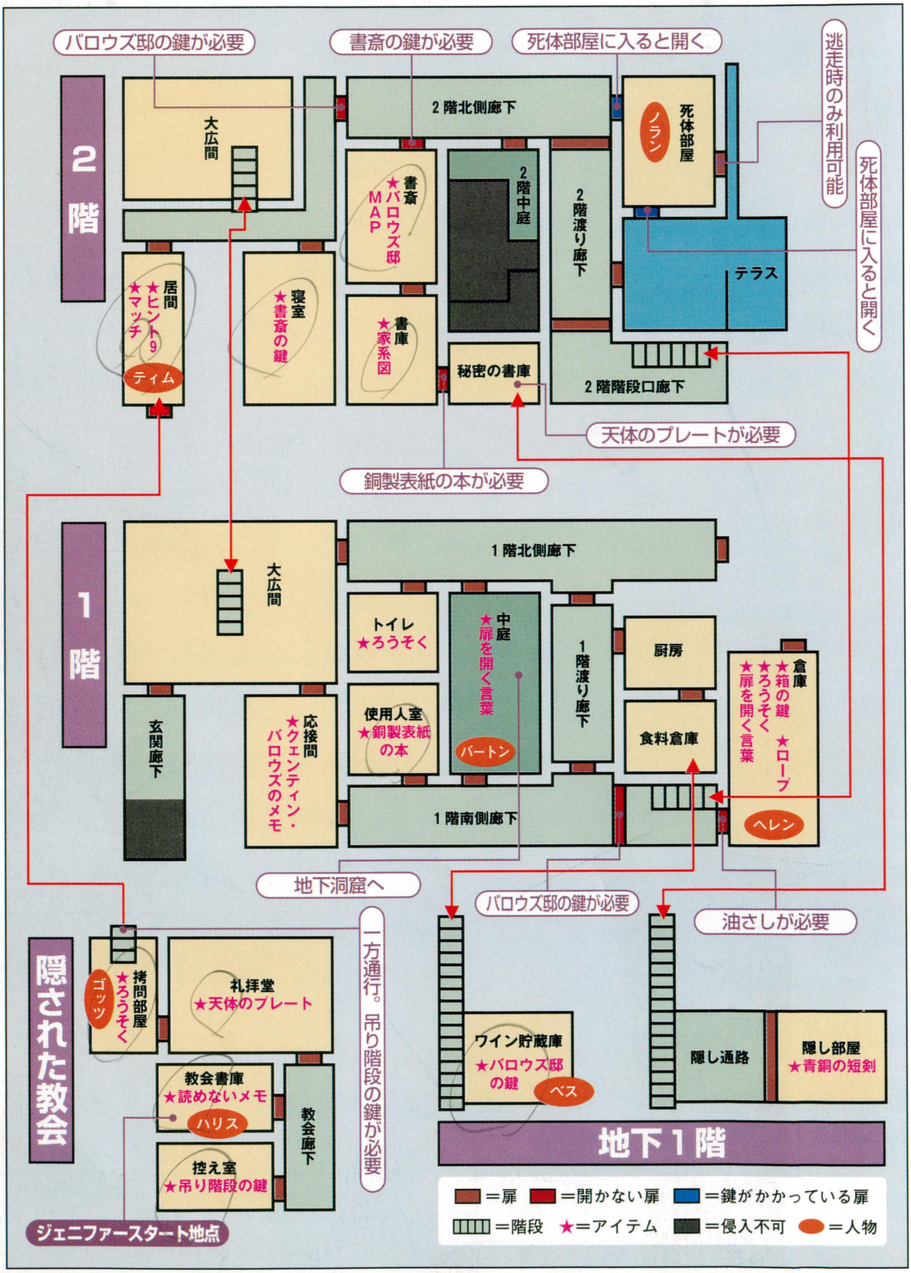
Helen Maxwell　Jennifer Simpson



ラストシナリオの舞台となるのは、シザーマンの故郷である
バロウズ城。はたしてシザーマンの正体は……。
そして、シザーマンを滅ぼすことができるか……。

JENNIFER

バロウズ城見取り図



	部屋名称	必要事項	エンディング A	エンディング B	エンディング C	エンディング D
1	控え室	司祭服をクリックして、シザーマンを対処する	○	○	○	○
2	控え室	司祭服をクリックして、「吊り階段の鍵」を入手する	○	○	○	○
3	教会書庫	ハシゴをクリックして、「読めないメモ」を入手する	○	○	×	×
4	礼拝堂	銅製のプレートをクリックして、「天体のプレート」を入手する	○	×	×	×
5	拷問部屋	ろうそくをクリックして、「ろうそく」を入手する	○	○	○	○
6	拷問部屋	「吊り階段の鍵」を鍵穴にクリック。そのあと吊り階段をクリックする	○	○	○	○
7	寝室	キャスターをクリックしたあと、テーブルを３回クリックして「書斎の鍵」を入手する	○	○	○	○
8	使用人室	ベッドを２回クリックして、「銅製表紙の本」を入手する	○	×	×	×
9	食料倉庫	床を１回、棚を２回クリックしたあと、床に開いた穴をクリック	○	○	○	○
10	ワイン貯蔵庫	「バロウズ邸の鍵」を入手する	○	○	○	○
11	１階南側廊下	柵をクリックして開け、そのあとシナリオ１で入手した「油さし」を倉庫に通じる扉にクリックする	○	○	○	×
12	倉庫	棺桶をクリックして、「箱の鍵」を入手する	○	○	○	×
13	倉庫	棚をクリックして、「ロープ」を入手する	○	○	○	×
14	倉庫	箱をクリックして、コウモリを出現させる。そのあと、「ロープ」を扉にクリックする	○	○	○	×
15	倉庫	「箱の鍵」を箱にクリックして、ヘレンを救出する	○	○	○	×
16	倉庫	ヘレンを２回クリックしたあと、「読めないメモ」をヘレンにクリック。「扉を開く言葉」を入手	○	○	×	×
17	テラス	逃走中に、崩れた柵をクリックする	○	○	○	×
18	死体部屋	ノランをクリックする	○	○	○	×
19	２階南側廊下	書斎に通じる扉をクリックして、鍵を外して書斎へ入る	○	○	○	○
20	居間	「マッチ」を入手する	○	○	○	○
21	書庫	木箱をクリックしたあと、踏み台をクリックして「家系図」を入手する	○	○	○	○
22	応接間	肖像画をクリックして、クェンティン・バロウズのメモを発見する	○	○	○	○
23	書斎	暖炉クリック後、燭台に「ろうそく」、「マッチ」を順にクリック。「バロウズ邸ＭＡＰ」入手	○	○	○	○
24	書庫	床をクリックしたあと、「銅製表紙の本」を本棚にクリックする	○	×	×	×
25	秘密の書庫	正解の縦穴を２回クリックする	○	×	×	×
26	隠し部屋	「青銅の短剣」をクリックして入手。次に扉をクリックして、出現したミイラから逃げる	○	×	×	×
27	１階中庭	庭木をクリックして、噴水の水を排出する。そのあと、噴水をクリックする	○	○	○	○
28	地下洞窟１	地下洞窟２へ通じる扉を、１回～２回クリックする	○	○	○	×
29	地下洞窟２	シザーマンをクリックする。そのあと、「魔像」を祭壇にクリックする	○	○	×	×
30	地下洞窟２	「青銅の短剣」をシザーマンにクリックする	○	×	×	×

※Ａ～Ｄの記号：それぞれのエンディングにたどり着くために、○＝実行する　×＝実行しない（または実行できない）。

POINT 4

「天体のプレート」を入手した際に星座の絵が表示され、そこで確認した星座が、25の正解の縦穴の絵柄だ。忘れないようにすること。



POINT 10

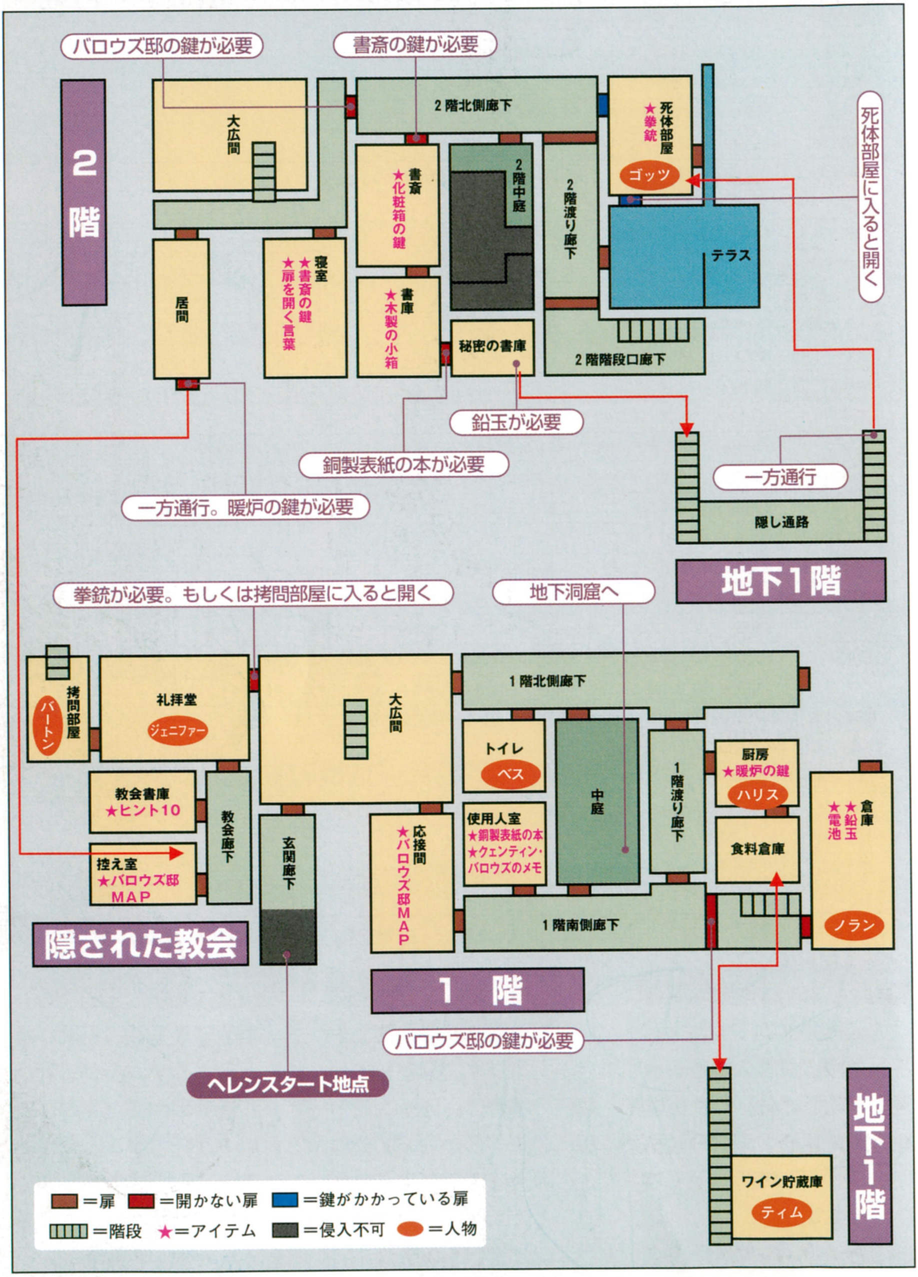
ここへ入ったときに、ラストシナリオ開始から20分以内の場合は、ワイン棚の裏にいるベスから。20分以上の場合は樽をクリックすることで、それぞれ「バロウズ邸の鍵」を入手。

POINT 20

書庫に入室後、居間へ行くとティムがいるが、開始から25分以内だと生存、それ以上は死亡する。生存時はティムを、死亡時は床にあるマッチをクリックすると「マッチ」を入手。

HELEN

バロウズ城見取り図



Chart

Helen

	部屋名称	必要事項	エンディング			
			A	B	C	D
1	厨房	ラストシナリオの開始から15分以内に入室して、ハリスから「暖炉の鍵」を受け取る	×	○	○	×
2	応接間	ミニテーブルをクリックして、「バロウズ邸の鍵」を入手する	○	○	○	○
3	使用人室	ベッドを２回クリックして、「銅製表紙の本」を入手する	○	×	×	○
4	使用人室	机をクリックしたあと手首を撃退。机を再クリックしてクェンティン・バロウズのメモを発見	○	○	×	×
5	寝室	棚をクリックしたあと、テーブルを３回クリックして「書斎の鍵」を入手する	○	○	○	○
6	寝室	シナリオ１で入手した「懐中電灯」を暖炉にクリックして、「懐中電灯」の電池切れを確認する	○	○	×	×
7	１階南側廊下	柵をクリックして、柵を上げる	○	×	×	○
8	倉庫	箱をクリックして、「鉛玉」を入手する	○	×	×	○
9	倉庫	ミニレコーダーをクリックして、「電池」を入手する	○	○	×	×
10	寝室	「懐中電灯」を暖炉にクリックして、「扉を開く言葉」を入手する	○	○	×	×
11	２階北側廊下	書斎へ通じる扉をクリックして、書斎へ行く	○	○	○	○
12	書庫	木箱をクリックしたあと、踏み台をクリックして「木製の小箱」を入手する	○	○	○	×
13	書斎	「木製の小箱」を暖炉にクリックして、引き替えに「化粧箱の鍵」を入手する	○	○	○	×
14	居間	「暖炉の鍵」を暖炉にクリックしたあと、再度暖炉を２階クリックする	×	○	○	×
15	書庫	床をクリック後、「銅製表紙の本」を本棚にクリックして、秘密の書庫へ通じる通路を開く	○	×	×	○
16	秘密の書庫	「鉛玉」を３箇所の縦穴にクリックする。そのあと、正解の縦穴を２回クリックする	○	×	×	○
17	死体部屋	ゴッツを３回クリックして、「拳銃」を受け取る	○	×	×	○
18	大広間	「拳銃」を、礼拝堂へ通じる扉にクリックする	○	×	×	○
19	礼拝堂	一定時間内に、「拳銃」をシザーマンにクリックして、ジェニファーを救出する	○	×	×	○
20	拷問部屋	拷問部屋に入らないと、ほかの部屋へ行けない。ジェニファーを救出するとバートンが存在する	○	×	×	○
21	控え室	「化粧箱の鍵」を化粧箱にクリックして、「バロウズ邸ＭＡＰ」を入手する	○	○	○	×
22	礼拝堂	ジェニファーが、シザーマンに襲われて死亡する（エンディングＡとＤは無関係）	×	○	○	×
23	拷問部屋	拷問部屋に入らないと、ほかの部屋へ行けない（エンディングＡとＤは無関係）	×	○	○	×
24	１階中庭	庭木をクリックして、噴水の水を排水する。そのあと噴水をクリックする	○	○	○	×
25	地下洞窟１	地下洞窟２へ通じる扉をクリックする	○	○	○	×
26	地下洞窟２	シザーマンをクリックする。そのあと「魔像」を祭壇にクリックする	○	○	×	×

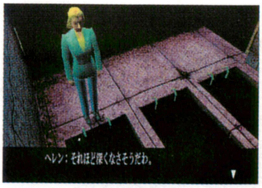
※Ａ～Ｄの記号：それぞれのエンディングにたどり着くために、○＝実行する　×＝実行しない（または実行できない）。

POINT 1

ハリスから「暖炉の鍵」を受け取るためには、ラストシナリオの開始から15分以内に、厨房に入室すること。そして食料倉庫へ通じる扉をクリックすると、ハリスが現れ「暖炉の鍵」をもらえる。15分以上の場合は、ハリスが死亡しており「暖炉の鍵」を入手できない。その場合は３、８、15、16、17、18を替わりに行なうこと。

POINT 16

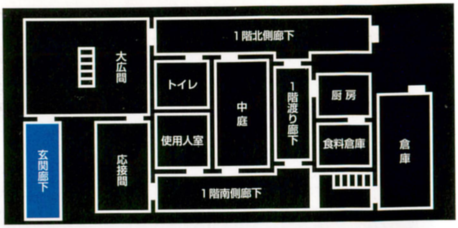
秘密の書庫には３つの縦穴が開いている。縦穴を２回クリックすると縦穴を下りられるが、そのまま下りるとネズミの大群に殺される。それを防ぐには、「鉛玉」を縦穴にクリックすること。すると、ヘレンは縦穴に「鉛玉」を落とす。そのときに、水の音が聞こえなかった縦穴を下りれば、ネズミを回避できる。

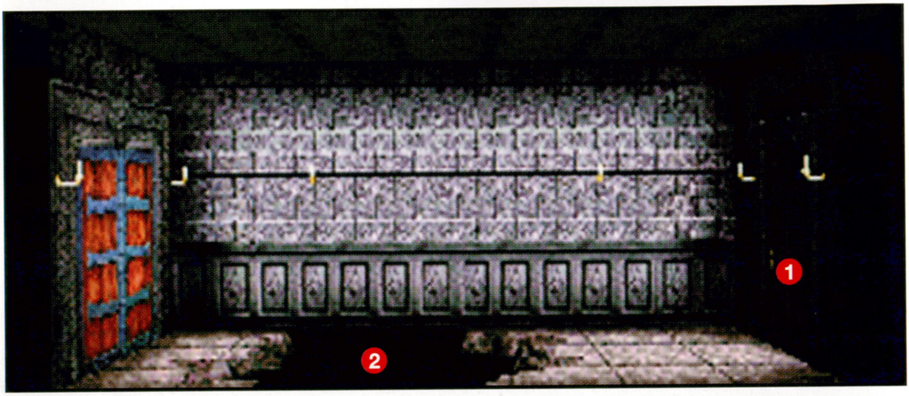


▲必ず、水の音が聞こえない縦穴から下りて行くこと

バロウズ城1階
玄関廊下

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 大広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて大広間へ行く
❷ 崩れた床			崩れているため渡ることができない

Helen ヘレンのスタート地点

主人公がヘレンの場合、シナリオが開始時に皆でバロウズ城にのり込んだ直後、地響きとともに床が崩れてしまう。ヘレンは気を失ってしまい、気がつくと皆とはぐれてしまった状態からスタートする。

▶ヘレンが主人公の場合は、玄関から皆でのり込むことになるが……





◀ヘレンが気を取り戻したときは、誰もいなくなっている

Helen 穴をクリックすると…

ヘレンが❷の崩れている床をクリックすると、画面がアップに替わる。この演出は、ヘレンの場合のみ発生するので、ジェニファーの場合は見ることができない。



◀主人公がヘレンの場合なら、崩れた床をクリックすればいい



▶崩れた床を覗き込むと、このようなアングルに切り替わる

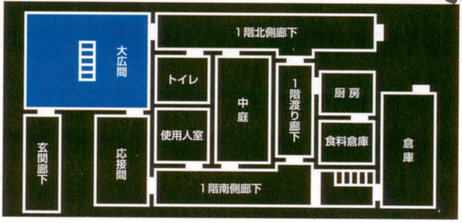


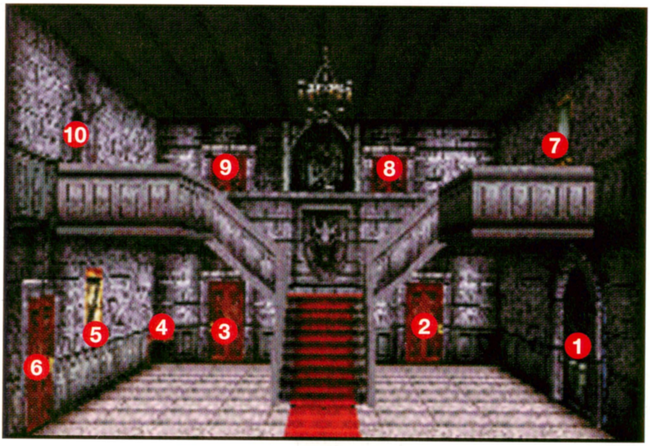
◀どうやっても玄関に行くことが無理だと悟ったヘレン

ジェ＝ジェニファー	◯＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ヘ＝ヘレン	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		ー＝対象物が存在しない

バロウズ城1階・2階
大広間

入手可能アイテム	なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 礼拝堂へ通じる扉	○	◎	ヘレンの場合は錠前が掛かっている
❷ 玄関廊下へ通じる扉	◎	◎	玄関廊下へ行く
❸ 応接間へ通じる扉	◎	◎	応接間へ行く
❹ テーブル			ヘレンの場合はアップになる
❺ 油絵			ヘレンの場合はアップになる
❻ 1階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	1階北側廊下へ行く
❼ 油絵			ヘレンの場合はアップになる
❽ 居間へ通じる扉	◎	◎	居間へ行く
❾ 寝室へ通じる扉	◎	◎	寝室へ行く
❿ 2階北側廊下へ通じる柵			ヘレンの場合はアップになる

始めて部屋に入ると!!

初めて大広間へ来ると、主人公は広間を見渡す。ただし逃走中に入ると、この演出はカットされてしまい、見れなくなってしまう。

Helen ジェニファーの声がするが…

ヘレンが主人公の場合で、ジェニファーを未発見のときに❶に行く。すると、ジェニファーの声が聞こえる演出が発生する。



◀大広間からいったん退室すれば、何回も演出が発生

バロウズ邸の鍵が必要

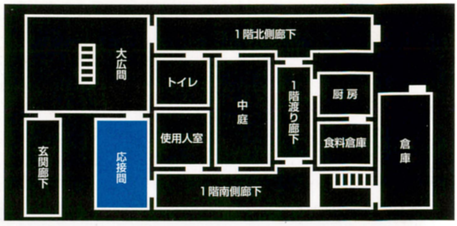
❿の柵は、「バロウズ邸の鍵」を入手後にクリックすると、柵が上がり2階北側廊下へ行ける。

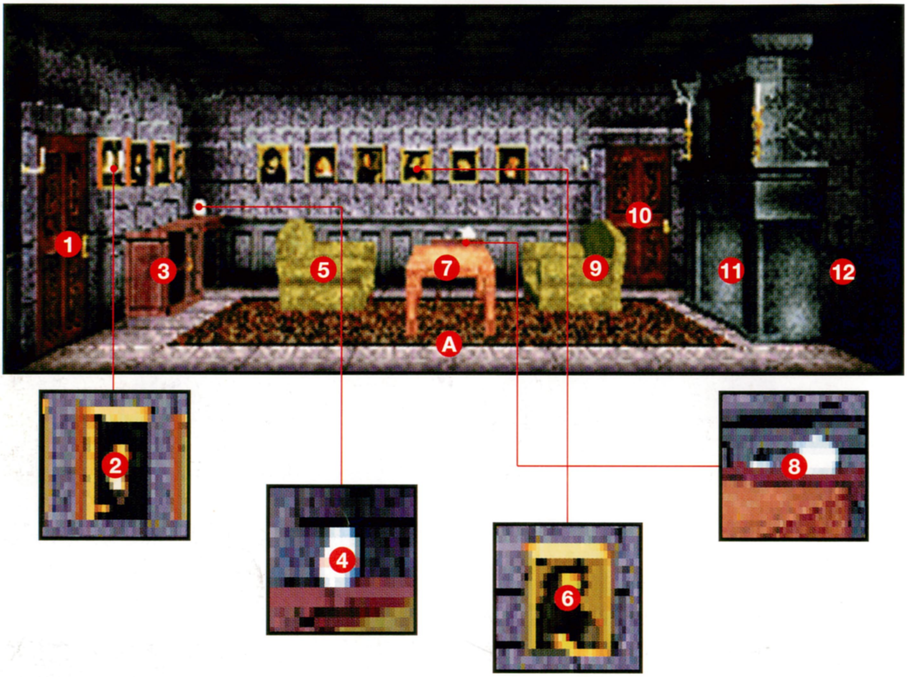
Helen 錠前は拳銃で壊す

ヘレンが「拳銃」を❶の扉にクリックすると、錠前を撃ち壊して、礼拝堂に行く。

バロウズ城1階
応接間

入手可能アイテム
クェンティン・バロウズのメモ
バロウズ邸の鍵



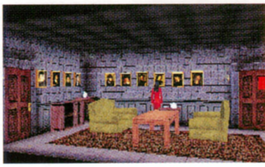


クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 大広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて大広間へ行く
❷ 肖像画			バロウズ城の歴代当主の肖像画
❸ サイドボード			特になし
❹ 花ビン	△	△	逃走中にクリックすると、シザーマンに花ビンを投げつけるが、撃退できない
❺ ソファー			染みがうきだしている
❻ 肖像画	★		ジェニファーが「家系図」入手後にクリックすると、クェンティン・バロウズのメモを発見
❼ テーブル			初めてクリックしたときは、暖炉の中からシザーマンが出現する
❽ ミニテーブル		★	ヘレンがクリックすると、「バロウズ邸の鍵」を入手できる
❾ ソファー			染みがうきだしている
❿ 1階南側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階南側廊下へ行く
⓫ 暖炉			ジェニファーの場合は、拷問部屋の吊り階段の出口
⓬ 火かき棒	△	△	クリックすると、シザーマンの対処を行なえる。ただし、1回きり

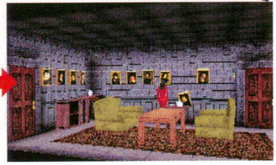
ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

肖像画が落下

❻の右隣に掛かっている肖像画が、ランダムで床に落ちる。通常状態、逃走状態のどちらでも発生する演出だ。



▲応接間に入ったときは、初めはこのようになっている



▲なんのまえぶれもなく、突然肖像画が落下する

シザーマン出現

主人公をⒶの地点に移動させると、暖炉からシザーマンが出現する。❼のテーブルもクリックすると、同じくシザーマンが出現してしまうので注意すること。



◀Ⓐの地点で、移動をやめると……



▶シザーマンは、1回かぎりしか出ない

シザーマン対処法

逃走中、⓬の火かき棒をクリックすることで、シザーマンを迎撃できる。これで逃走状態が解除され、主人公は入室してきた隣室とは反対側の隣室へ行く。



◀火かき棒を持ち……



▶侵入してきたシザーマンを叩く

Jennifer クェンティン・バロウズのメモを発見

ジェニファーが、書庫で「家系図」を入手したら、応接間の❻の肖像画をクリックすること。すると肖像画の裏を覗き込み、バロウズ家13代目当主が書き残した、クェンティン・バロウズのメモを発見できる。このメモを見つけていないと、書斎の暖炉をクリックすることができない。



◀まずは書庫へ行き、本棚の上に置いてある「家系図」を入手すること



▶メモを発見後、書斎で「バロウズ邸MAP」を入手可能になる

Helen バロウズ邸の鍵を入手

ヘレンが❽のミニテーブルをクリックすると「バロウズ邸の鍵」を入手できる。これは、大広間か1階南側廊下の柵を上げるための自動アイテムだ。



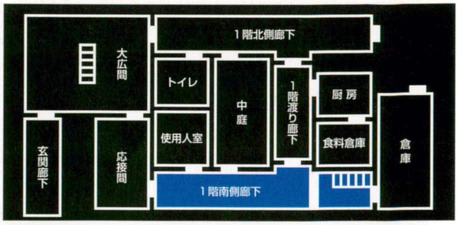
▲間違って❼のテーブルをクリックしないように



◀進行の妨げになる柵を上げられる。

バロウズ城１階
１階南側廊下

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 応接間へ通じる扉	◎	◎	応接間へ行く
❷ 使用人室へ通じる扉	◎	◎	使用人室へ行く
❸ １階中庭へ通じる扉	◎	◎	１階中庭へ行く
❹ １階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	１階渡り廊下へ行く
❺ 柵			クリックするとアップに。「バロウズ邸の鍵」入手後のクリックで、柵が上がる
❻ ２階階段口廊下への階段	◎	◎	階段を登り、２階階段口廊下へ行く
❼ 倉庫へ通じる扉	○	◎	ジェニファーは「油さし」を使用すると、○→◎になる

柵を上げるためには

初めは❺の柵が降りており、階段や倉庫に行けない。そこへ行くためには「バロウズ邸の鍵」を入手し、❺の柵をクリックして柵を上げればいい。ちなみに、１階南側廊下と、大広間の柵は連動している。



▶「バロウズ邸の鍵」を入手するまえに柵をクリックすると、画面がアップになる



◀ジェニファーは、ワイン貯蔵庫で鍵を入手



▶ヘレンは、応接間で鍵を入手できる

Jennifer かんぬきを外すために

ジェニファーの場合は、❼の扉に錆びついたかんぬきがされている。これは「油さし」を使わないと外すことはできない。



◀「油さし」を使わないと外せない



▶「油さし」は、シナリオ１で入手する

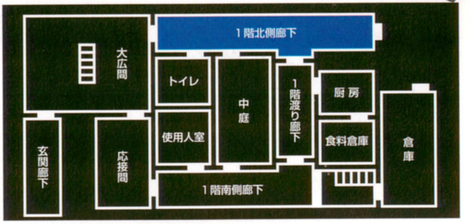
Helen シザーマン対策

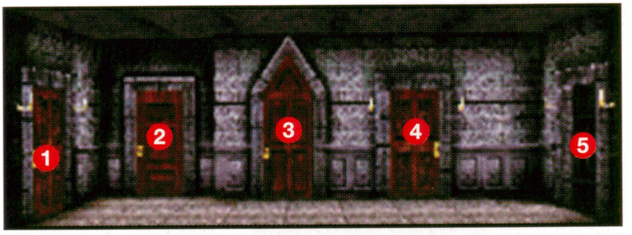
通常状態のときは、❸の扉から１階中庭へ入室するのは避けたい。理由は、シザーマンが出現することがあるからだ。

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

バロウズ城1階
1階北側廊下

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 外へ通じる扉	◎	◎	逃走中にクリックすると、シザーマンの対処を行なえるが、体力を1消費する
❷ 1階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階渡り廊下へ行く
❸ 1階中庭へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階中庭へ行く
❹ トイレへ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてトイレへ行く
❺ 大広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて大広間へ行く

扉を開けると…

通常状態のときに❶の扉をクリックすると、なにもない空間が広がっており、主人公は扉にぶら下がる格好になる。そのときにパニック状態になるので、×ボタンを10回以上押さないと墜落死してしまう。



◀危機を回避すると体力を1消費。体力が最低値の場合は、墜落死を免れない

シザーマン対処法

逃走中にトイレへ入室すると、床が崩れだす。主人公は辛うじて床の縁を掴むが、足をシザーマンに掴まれてパニック状態に陥るため、×ボタンを2回以上押すこと。

シザーマン対処法

逃走中に❶の扉をクリックすると、追跡して来たシザーマンは、勢いあまり城の外に落ちてしまう。あとは左記と同様だ。



◀体力が最低値なら、この対処法は諦めよう



▶何回でも行なえる対処法のひとつ



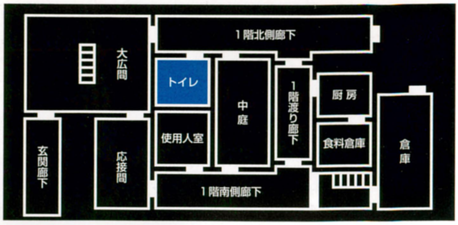
◀この対処法は、1回だけ行なえる



▶シザーマンの手を振りほどける

バロウズ城1階
トイレ

入手可能アイテム ろうそく

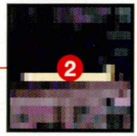


ヘレンのみ存在





ジェニファーのみ存在



クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 1階北側廊下へ通じる扉	○	○	クリックすると、扉を開けて1階北側廊下へ行く
❷ ろうそく	★	―	ジェニファーが別の部屋で「ろうそく」を入手していなければ存在する。
❸ 穴			どこまでも続いているような穴
❹ ベス	―		ヘレンの場合のみ存在し、クリックすると会話ができる

Jennifer

ろうそくを入手

ジェニファーが、拷問部屋か倉庫で「ろうそく」を入手していなければ、❷をクリックすることで「ろうそく」を入手。

シザーマン対処法

逃走中に、1階北側廊下からトイレに入室すると床が崩れる。このとき、×ボタンを2回以上押せばシザーマンを撃退可能。

Heren

ベスを説得しておかないと……

通常状態のときに、ヘレンがトイレに行くとベスがおり、クリックすると会話になる。そのあとトイレを出ると、シザーマンが出現してベスが殺されるが、ベスと2回会話すればベスは殺されない。



▲必ず、2回会話をすること



◀2回会話をしないと、床に突然穴が開き……

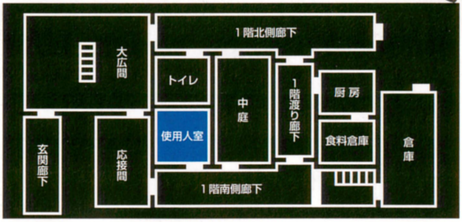


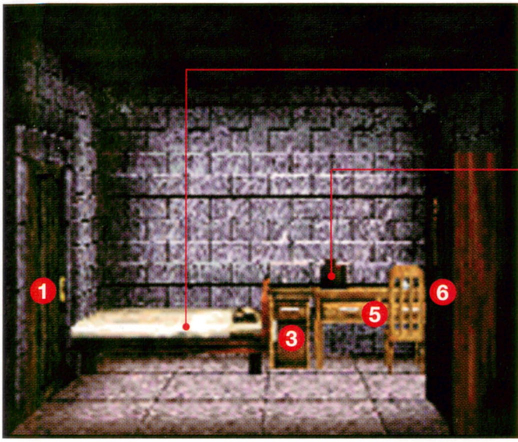
◀ベスが殺されたあと、シザーマンが出現する

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
―＝対象物が存在しない

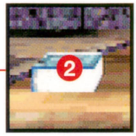
バロウズ城1階
使用人室

入手可能アイテム 銅製表紙の本　クェンティン・バロウズのメモ





ベッドクリック後





引き出しクリック後



クリックポイント名称	ジェ	へ	備　考
① 1階南側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階南側廊下へ行く
② ベッド	★	★	逃走中にクリックすると、ベッドの下に隠れようとするが狭くて隠れられない
③ キャスター			ホコリが積もっていて、髪の毛が散っている
④ 本			黄ばんだ本が並んでいる
⑤ 引き出し		★	クリックすると、手首が出現して襲いかかられ、パニック状態になる
⑥ クローゼット	○	○	逃走中にクリックすると、ジェニファーは隠れられない。ヘレンは隠れられる
⑦ ペン立て			⑤をクリックしたあとのパニック状態を、きりぬけたあとに、クリックできる

クゥエンティン・バロウズのメモを発見

⑤の引き出しをクリックすると、手首が現れて主人公の首を締め始める。するとパニック状態になるので、×ボタンを2回以上押すこと。そのあと、⑦のペン立てをクリックすれば、手首を撃退できる。



◀引き出しの再クリックでクェンティン・バロウズのメモを発見

銅製表紙の本を入手

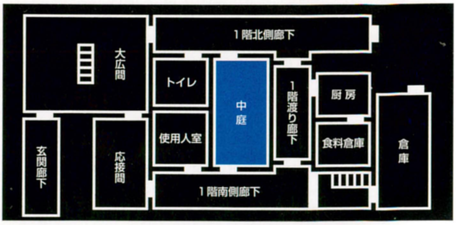
②のベッドをクリックすると「銅製表紙の本」を発見でき、再度クリックすると入手できる。これは、書庫で必要になる。

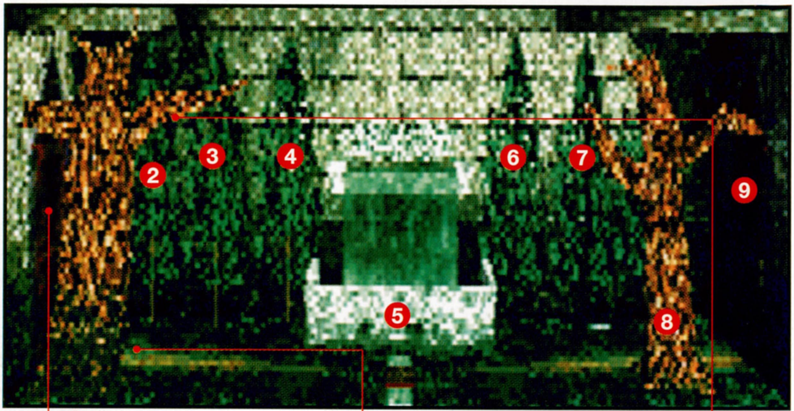
Helen シザーマン対処法

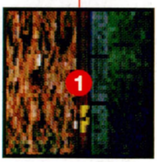
ヘレンが逃走中に⑥をクリックすると、中に隠れてシザーマンの対処を行なえる。だが、2回繰り返すと、発見されて殺される。

バロウズ城1階
1階中庭

入手可能アイテム	扉を開く言葉









ジェニファーのみ存在



ジェニファーのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 1階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階南側廊下へ行く
❷ 庭木			手入れをされておらず、うっそうと繁っている庭木
❸ 庭木			手入れをされておらず、うっそうと繁っている庭木
❹ 庭木			手入れをされておらず、うっそうと繁っている庭木
❺ 噴水			排水後にクリックすると、地下洞窟1へ行く
❻ 庭木			手入れをされておらず、うっそうと繁っている庭木
❼ 庭木			「バロウズ邸MAP」入手後にクリックすると、噴水の水の排水を行なえる
❽ 木	○	○	逃走中にクリックすると、木の陰に隠れられるが
❾ 1階南側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階北側廊下へ行く
❿ バートン	★	—	ジェニファーがラストシナリオの開始から、15分以内に入室すると存在する
⓫ バートンの死体		—	ジェニファーがラストシナリオの開始から、15分以上経過後に入室すると存在

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

Jennifer

扉を開く言葉を入手

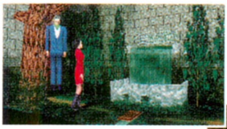
ジェニファーが、生存しているバートンを２回クリックしたあと「読めないメモ」をバートンにクリックすると、「扉を開く言葉」を入手できる。



◀「読めないメモ」と引き替えに「扉を開く言葉」を入手

シザーマン出現

1 通常状態で１階南側廊下から中庭に入ると、シザーマンが出現する。ただしジェニファーの場合は、バートンが死亡していないと発生しない演出だ。



◀主人公が噴水に自動的に近づくと、シザーマンが出現する兆候だ



▶噴水からシザーマンがランダムで出現する



◀出現後、主人公は自動的に１階南側廊下へ

2 ジェニファーがバートンの死体をクリックすると、シザーマンが出現する。そのあとジェニファーは、１階南側廊下へ自動的に逃げだす。



◀バートンの死体が吊されている木の上からシザーマンが!!



◀この演出後は、バートンを、クリックできなくなる

シザーマン対処法

逃走中、シザーマンが１階中庭にいないとき。主人公が、１階北側廊下から１階中庭に入ると、❽の木をクリックでき、運がいいとシザーマンをやりすごせる。



▶見つからなければ、何回でも隠れることができる



◀発見されると、主人公は自動的に１階南側廊下へ

ここから地下洞窟

「バロウズ邸ＭＡＰ」入手後に、❼の庭木をクリックすると、噴水の水の排水を行ない、噴水に流れる水を止められる。



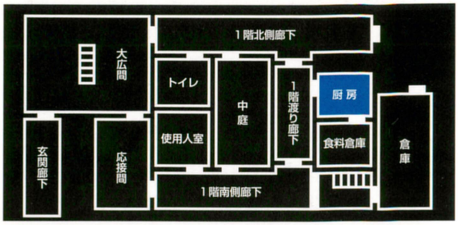
▶噴水を止めてしまえば、もうエンディング目前だ

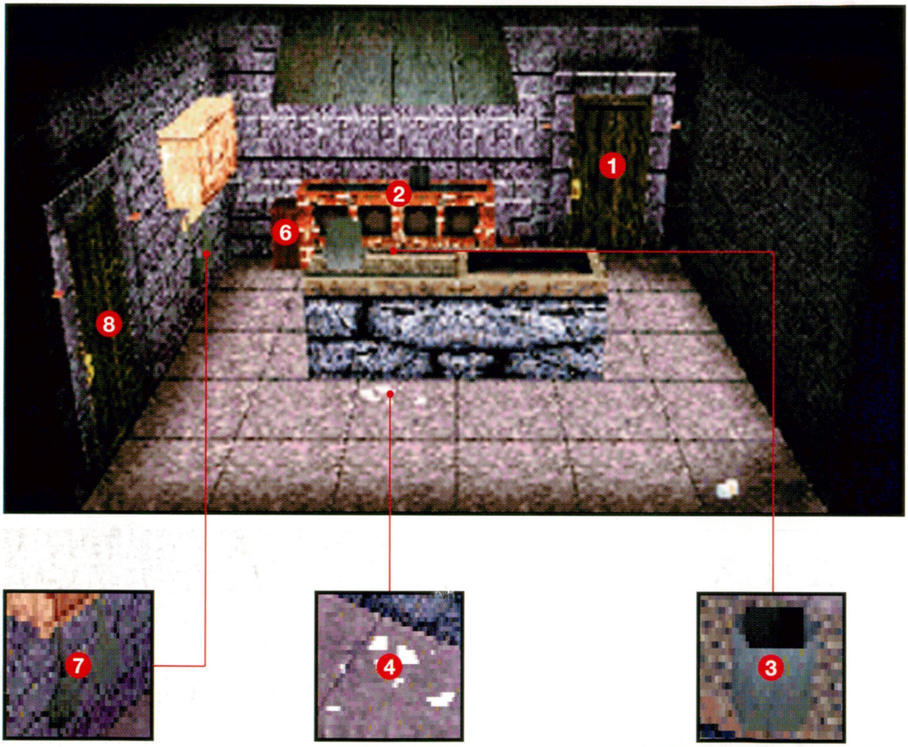


◀❺の噴水をクリックすると地下洞窟１へ。後戻りは不可能

バロウズ城1階
厨房

入手可能アイテム	暖炉の鍵





ヘレンのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 1階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階渡り廊下へ行く
❷ 調理台			特になし
❸ 調理鍋	―		ヘレンがラストシナリオの開始から、15分経過後にクリックすると……
❹ 割れた皿			高そうな皿
❺ 調理鍋	○	○	逃走中、1階渡り廊下側から入室するとクリックでき、シザーマンの対処可能
❻ ゴミ箱			中が黒く汚れ、底になにかがこびり着いている
❼ フライパン	○	○	逃走中にクリックすると、シザーマンの対処を1回だけ行なえる
❽ 食料倉庫へ通じる扉	◎	★	ヘレンがラストシナリオの開始から、15分以内にクリックすると……

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

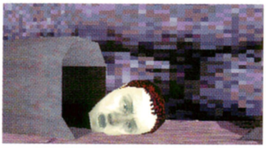
Helen ハリスを救出して暖炉の鍵を入手

ヘレンが主人公の場合は、厨房でハリスを発見できる。ただし、ラストシナリオの開始から15分以内に入室したか、それ以上かによって状況が異なる。15分以内のときは、❽の扉をクリックするとハリスに会える。15分以上のときはハリスは殺されており、❸の調理鍋から生首が見つけられる。



15分以内

◀❽の扉をクリックすると、ハリスから「暖炉の鍵」を受け取れる



15分以上

◀❸の調理鍋をクリックすると、ハリスの生首が……

シザーマン対処法

1 逃走中に、シザーマンと主人公が１階渡り廊下から厨房に入ること。それによって、❺の調理鍋をクリックすることができ、シザーマンの撃退を行なえる。ただし、この対処法は１回かぎり。



◀鍋をシザーマンの頭に被せて、主人公は１階渡り廊下へ自動的に逃げる

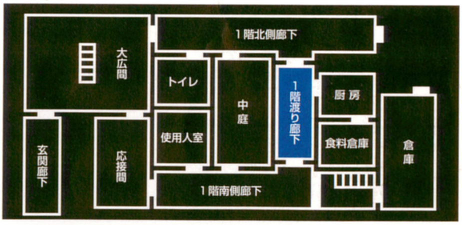
2 逃走中に、❼のフライパンをクリックすると、シザーマンにフライパンを叩きつけて撃退する。この対処法は❺の調理鍋と同様に、１回かぎりだ。



◀シザーマンを叩きつけたあと、主人公は１階渡り廊下へ自動的に逃げる

バロウズ城1階
渡り廊下

入手可能アイテム なし

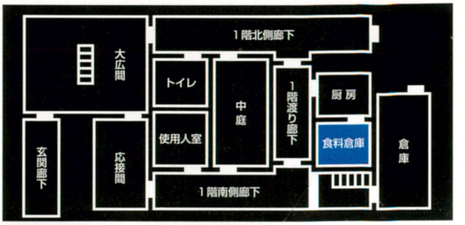


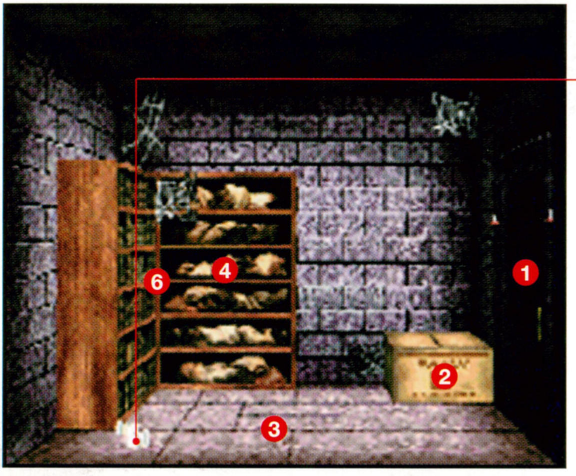


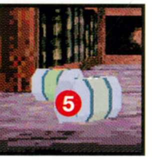
クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 1階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、１階北側廊下へ行く
❷ 厨房へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、厨房へ行く
❸ 1階南側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、１階南側廊下へ行く

バロウズ城１階
食料倉庫

入手可能アイテム　なし







クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 厨房へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、厨房へ行く
❷ 箱	○	○	シザーマンを対処できる
❸ 床			縦穴が隠されている
❹ 棚			ひからびたものが並ぶ
❺ 缶詰め			特になし
❻ 缶詰め棚	○	○	シザーマンを対処できる

シザーマン出現

まず❸の床を、次に❻の缶詰め棚をクリックするとスイッチを発見。再クリックで、床に隠されていた縦穴を発見。その縦穴を降りればワイン貯蔵庫へ。



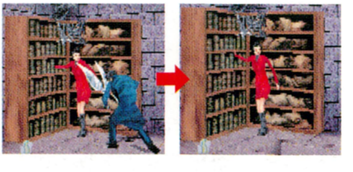
▲縦穴を発見して……



▲クリックすれば降りる

シザーマン対処法

1　スイッチ発見後に、逃走中に❻の缶詰め棚をクリックすると、床が開いて縦穴が出現し、シザーマンを落とせる。ただし１回きりの対処法だ。

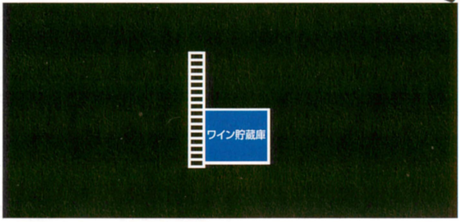


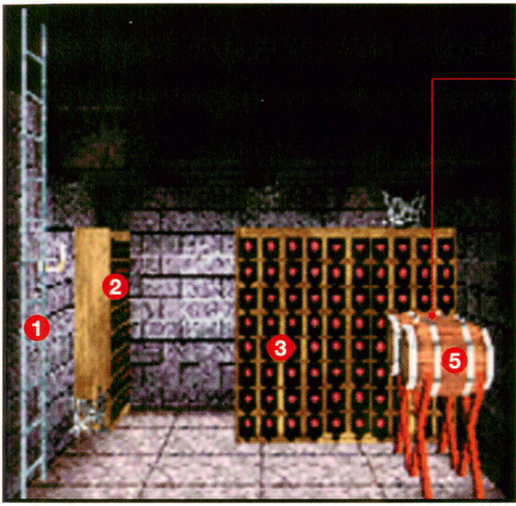
2　逃走中に、❷の箱をクリックするとことで、シザーマンから隠れられる。だが、１／２の確率でシザーマンに発見されてしまい、殺されることがある。ちなみに何回でも利用可能。

ジェ＝ジェニファー ヘ＝ヘレン ◎＝常時クリック可能	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能 △＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能 ×＝クリック不可能 ー＝対象物が存在しない

バロウズ城地下1階
ワイン貯蔵庫

入手可能アイテム バロウズ邸の鍵







クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶食料倉庫へ通じるハシゴ	◎	◎	クリックすると、食料倉庫へ行く
❷ワイン棚			クモの巣が覆っている
❸ワイン棚	★		裏を覗き込める
❹ワイン樽	★		「バロウズ邸の鍵」入手可能
❺ワイン樽			すっぱい匂いがする

ティム、ベスを救出

ラストシナリオ開始から、規定時間内に❶をクリック後、❸をクリックすると、ジェニファーはベス、ヘレンはティムを発見。



◀ベスから「バロウズ邸の鍵」を受け取れる

Jennifer ベスが死亡していると…

ジェニファーの場合に、ラストシナリオ開始から20分以内に入室していない場合。❹のワイン樽をクリックすると、ワイン樽からベスの血とともに鍵が流れ出る。これで「バロウズ邸の鍵」を入手可能。



◀ワイン樽から流れ出てきたベスの血が、床に血溜りをつくっていく

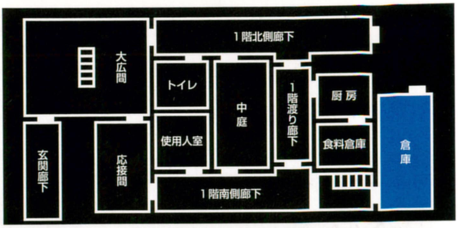
シザーマン出現

ラストシナリオの開始から、ジェニファーは20分、ヘレンは15分。それ以上経過すると、ベス、もしくはティムが死亡している。そのときに❶❸の順にクリックすると、ワイン棚の裏からシザーマンが……。

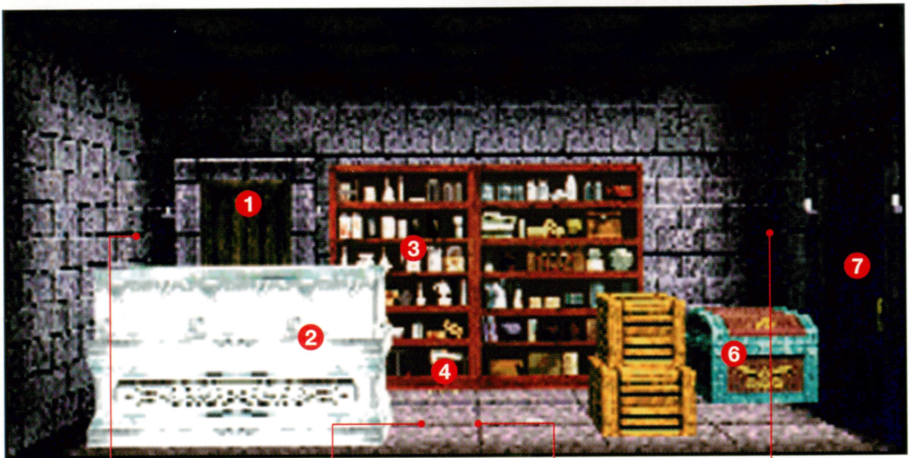


◀❶、❸のクリック順でシザーマン出現。パニックは×ボタン10回以上

バロウズ城1階
倉庫



入手可能アイテム 箱の鍵　ろうそく　ロープ　扉を開く言葉　鉛玉　電池

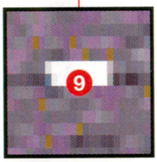




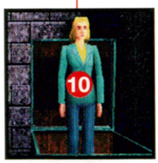
ヘレンのみ存在



ジェニファーのみ存在



ヘレンのみ存在



ジェニファーのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 1階南側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて1階南側廊下へ行く
❷ 棺桶	★		ジェニファーは「箱の鍵」を入手。ヘレンはノランを発見できる
❸ 棚			薬品や、なにかの器具が並んでいる
❹ ロープ	★	△	逃走中にクリックすると、シザーマンの対処を行なえる。何回でも利用可能
❺ ろうそく	★	ー	ジェニファーが「ろうそく」を入手していると存在しない
❻ 箱		★	ジェニファーはヘレンを発見できる。ヘレンは「鉛玉」を入手できる
❼ 外へ通じる扉			ジェニファーは⑥の箱をクリックすると扉の外からコウモリが襲ってくる
❽ ノラン	ー		ヘレンが②の棺桶をクリックすると発見。クリックすると会話ができる
❾ ミニレコーダー	ー	★	ヘレンが寝室で、「懐中電灯」を暖炉にクリックしていれば「電池」を入手
❿ ヘレン	★	ー	「読めないメモ」をヘレンにクリックすると、「扉を開く言葉」を入手できる

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

Helen 鉛玉を入手

ヘレンが❻の箱をクリックすると、中から「鉛玉」を入手できる。これは、秘密の書庫から死体部屋へ行くために必要だ。

Helen ノランを発見

ヘレンが❷の棺桶をクリックすると、棺桶に入れられていたノランを発見する。ノランをクリックすると会話を交わせる。

Helen 電池を入手

ヘレンが特定の条件を満たして❾のミニレコーダーをクリックすると、「電池」を入手して「懐中電灯」が使えるように。



◀書斎の暖炉に「懐中電灯」を使うと……



▶電池切れを確認しないと入手できない

シザーマン対処法

逃走中に❹のロープをクリックすると、シザーマンの足にロープを引っ掛けて、転倒させることができる。それによって、逃走状態が解除される。



◀何回でも行なえる対処法なので、必ず覚えてほしい



▶シザーマンを撃退後、主人公は自動的に1階北側廊下へ

Jennifer ろうそくを入手

ジェニファーが「ろうそく」を持っていないときは、床にろうそくが落ちており、クリックすることで入手できる。

Jennifer ロープを入手

ジェニファーが❹のロープをクリックすると「ロープ」を入手できる。これは、ヘレンを発見するときに必要なアイテム。

Jennifer 箱の鍵を入手

ジェニファーが❷の棺桶をクリックすると、鍵を持つミイラを発見。これで、❻の箱を開けるための「箱の鍵」を入手する。



◀シザーマンのミイラの手には、しっかりと「箱の鍵」が握られている

Jennifer 扉を開く言葉を入手

ジェニファーは以下の順にクリックすることで「扉を開く言葉」を入手できる。❻の箱。「ロープ」を❼の扉に。「箱の鍵」を❻の箱に。❿のヘレンを2回。そのあと、「読めないメモ」を❿のヘレンに。



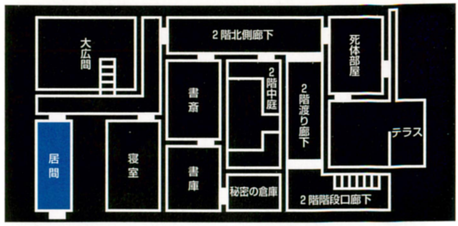
◀「ロープ」を7の扉に使わないと……

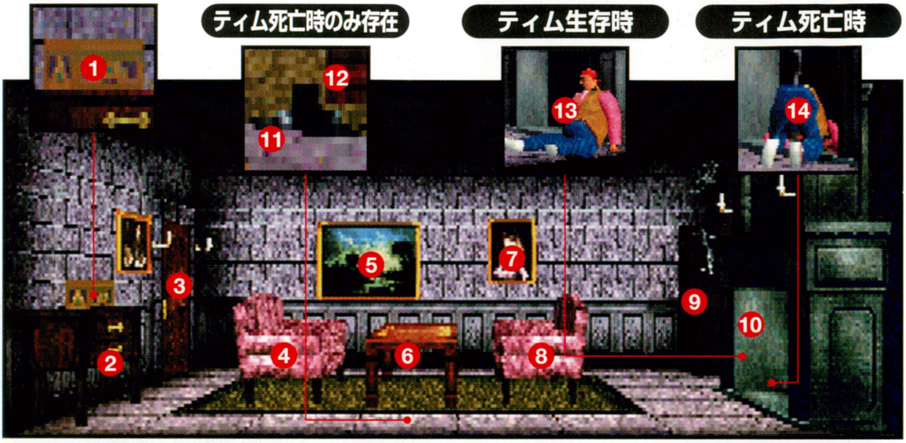


▶「読めないメモ」が、「扉を開く言葉」になる

バロウズ城2階
居間

入手可能アイテム　ヒント9　マッチ





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 化粧箱			ボロボロになった化粧箱
❷ サイドボード			なかなかいいデザイン
❸ 大広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて大広間へ行く
❹ ソファー			痛んでおり、スプリングが跳び出しそうになっている
❺ 絵画			クリックすると、シザーマンがランダムで出現する
❻ テーブル	★		ジェニファーがクリックすると、ヒント9を入手できる
❼ 肖像画			まるで生きているような女性が描かれている
❽ ソファー			痛んでおり、スプリングが跳び出しそうになっている
❾ 棚		×	表面に無数の引っかき傷がある
❿ 暖炉			主人公がヘレンの場合は柵があり、「暖炉の鍵」をクリックすると柵を外せる
⓫ マッチ	★	ー	ジェニファーの場合で、ティムが死亡しているときに存在する
⓬ カメラ		ー	⑪のマッチと同様に、ティムが死亡しているときに存在する。
⓭ ティム	★	ー	ジェニファーが、書斎に入室後に居間を訪れると存在。「マッチ」入手可能
⓮ ティムの死体		ー	同上の状況だが、ラストシナリオの開始から、25分以上経過していると存在

Jennifer ヒント9を入手

ジェニファーが❻のテーブルをクリックすると、ヒント9を入手。ラストシナリオで逃走中のジェニファーが、テラスでどこかをクリックすると……という内容だ。




◀ジェニファーの場合は、❻をクリック

▶物語の進行には無関係だが、入手しておこう

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

シザーマンが出現

通常状態のときに❺の絵画をクリックすると、シザーマンがランダムに絵画の裏から出現する。すると逃走状態に移行して、主人公は大広間へ自動的に行く。また、この演出が発生したあとは、絵画にシザーマンが出てきた穴が開いたままになる。



◀❺の絵画をクリックしたときに、運が良くないと……



▶シザーマンが出現する。知っていないと驚く演出だ



◀❺の絵画を何回もクリックすれば、いずれ演出が発生する

Jennifer ティムを救出するためには？

ジェニファーが主人公の場合に、書斎に入室してから居間を訪れると、ティムがいる。だが、ラストシナリオの開始から、25分以内に訪れると生存しているが、それ以上のときはティムは死亡している。



◀ティムの死体の存在時は、⓫の「マッチ」を入手すること



▶ティムを助けたいなら、急いで書斎に行くことが重要



◀ティムをクリックすると「マッチ」をもらえる

Helen 暖炉から教会の控室に行けるが…

主人公がヘレンの場合に、ラストシナリオの開始から15分以内に厨房へ行くと、ハリスから「暖炉の鍵」を受け取れる。その鍵を、居間の❿の暖炉の柵にクリックすると、柵を外すことができる。さらに暖炉を2回クリックすると、控え室に行ける。



◀鍵を使い、柵を外してから1回クリックすると、こんなコメントが……



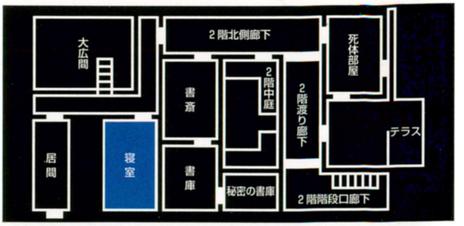
◀暖炉から控え室へは、一方通行になっているので戻れない

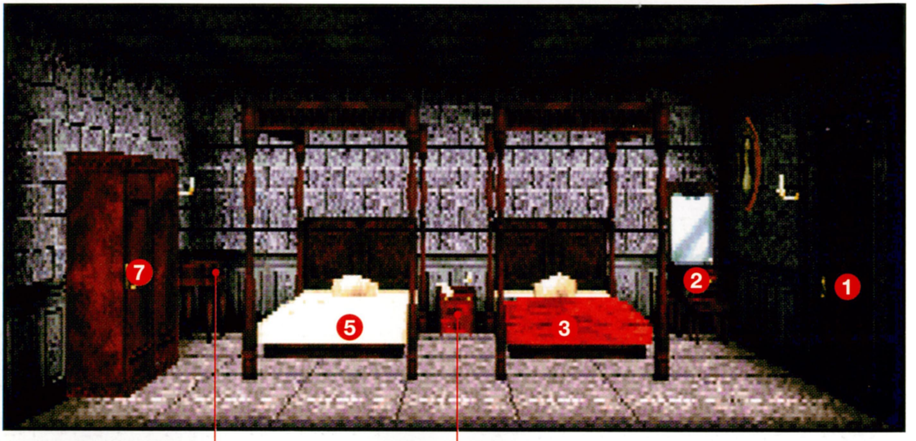


◀「拳銃」を落とすので、それを考慮すること

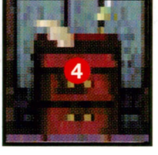
バロウズ城2階
寝室

入手可能アイテム	書斎の鍵 扉を開く言葉











ヘレンのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 大広間へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて大広間へ行く
❷ 鏡台			ジェニファーとヘレンが、それぞれコメントを述べる
❸ ベッド	○	○	逃走中にクリックすると、ベッドの下に隠れようとするが、狭くて叶わない
❹ キャスター			④のクリック後に、⑥を３回クリックすると、「書斎の鍵」を入手できる
❺ ベッド	○	○	１回だけシザーマンを対処することができる
❻ テーブル	★	★	④のクリック後に、⑥を３回クリックすると、「書斎の鍵」を入手できる
❼ クローゼット		ー	ジェニファーの場合のみ存在する。逃走中にクリックするとシザーマンを対処
❽ 暖炉	ー	★	ヘレンが、クェンティン・バロウズのメモを未発見の場合は、クリック不可

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

シザーマン対処法

1 ジェニファーの場合に、❼のクローゼットを逃走中にクリックすることで、シザーマンの対処を行なえる。

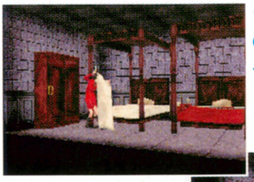
▶シザーマンは、隠れたジェニファーに気がつかずに、立ち去っていく





◀この対処法を2回行なうと、シザーマンに殺されるので注意をはらいたい

2 逃走中にシザーマンの対処を行なうなら、❺のベッドをクリックすること。ベッドシーツをシザーマンに被せることができ、逃走状態が解除される。



◀まるで、スペインの闘牛をほうふつさせるような対処法



▶主人公は大広間へ自動的に行く。1回かぎりの対処法だ

書斎の鍵を入手

❹のキャスターをクリックすると、ネズミが❻のテーブルに逃げ込む。そのあとに❻のテーブルを3回クリックすると「書斎の鍵」を入手することができる。



◀❹のキャスターをクリックして、ネズミを必ず出現させておくことが重要だ

▶❻のテーブルをクリックすると「書斎の鍵」が





◀「書斎の鍵」は、書斎の扉の鍵を外すアイテム

ベッドの下に隠れようとするが…

逃走中は、❸のベッドをクリックすることができる。だが、狭くて隠れられないため、クリックするのは時間の無駄となる。

Helen

扉を開く言葉を入手

ヘレンの場合は、以下の手順を行なうと「扉を開く言葉」を入手できる。初めに、クェンティン・バロウズのメモを、使用人室で発見する。次に、寝室で「懐中電灯」を❽の暖炉にクリックし、電池切れを確認する。そのあと、倉庫のミニレコーダーをクリックすると「電池」を入手でき「懐中電灯」が使えるようになる。最後は、寝室で「懐中電灯」を❽の暖炉にクリック。



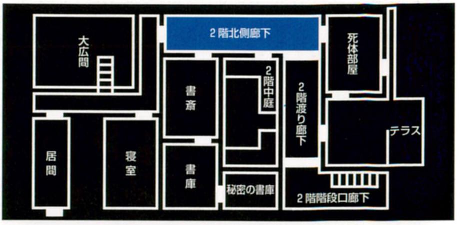
◀メモ発見後に2回クリックすると殺される

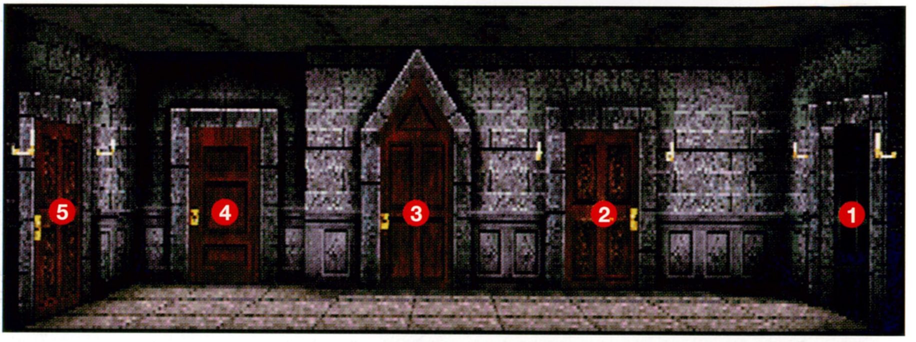


▶「扉を開く言葉」は、エンディングに影響するアイテムだ

バロウズ城2階
2階北側廊下

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 大広間へ通じる出入り口	◎	◎	クリックすると大広間へ行く
❷ 書斎へ通じる扉	◎	◎	扉の鍵を開けるには、「書斎の鍵」が必要
❸ 2階中庭へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて2階中庭へ行く
❹ 2階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて2階渡り廊下へ行く
❺ 死体部屋へ通じる扉	○	○	鍵がかかっている。特定の行為によって死体部屋に入室すると、鍵は外れる

ここへ来るためには？

2階へ行くための通路は、初めは柵が降りている。よって、2階北側廊下へ来るためには、大広間か、1階南側廊下で柵を上げる必要がある。そのためには、ジェニファーはワイン貯蔵庫から、ヘレンは応接間から、それぞれ「バロウズ邸の鍵」を入手。そのあと、柵をクリックすれば柵が上がる。



◀柵は2箇所あるが、同じ柵だ



▶一方の柵を上げるともう一方も上がる

書斎の鍵が必要

❷の扉は鍵がかかっており「書斎の鍵」を入手後にクリックすると、自動的に鍵が外れる。それ以降は、自由に書斎に出入りできるようになる。

シザーマン対処法

逃走中に書斎に入ると、その直後にシザーマンの対処を行なえる場合がある。(137ページ参照)

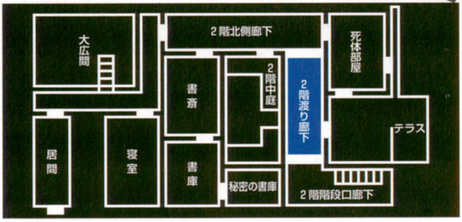
鍵を外すためには？

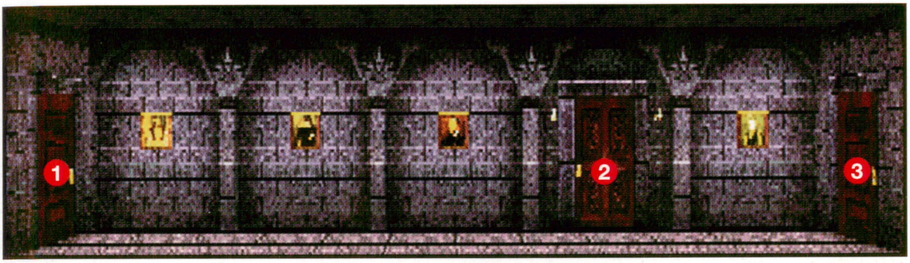
❺の扉は鍵は、死体部屋からしか外せない。ジェニファーはテラスで、ヘレンは秘密の書庫で、それぞれ特定の行為を行なうと、死体部屋へ行ける。

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

バロウズ城2階
2階渡り廊下

入手可能アイテム なし

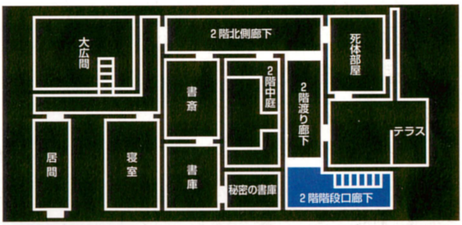


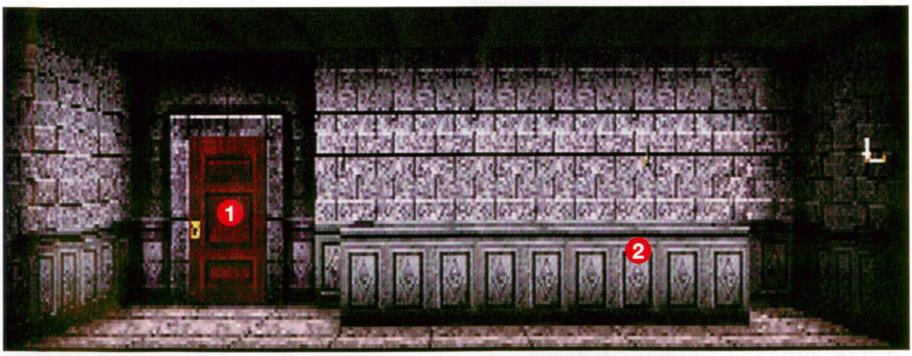


クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
1 2階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて2階北側廊下へ行く
2 テラスへ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けてテラスへ行く
3 2階階段口廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて2階階段口廊下へ行く

バロウズ城2階
2階階段口廊下

入手可能アイテム なし

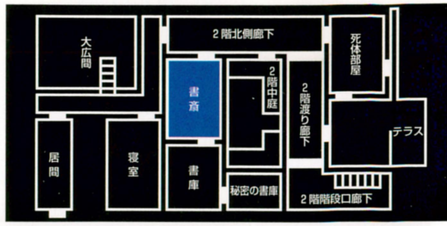




クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
1 2階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて2階渡り廊下へ行く
2 1階南側廊下へ通じる階段	◎	◎	クリックすると、階段を降りて1階南側廊下へ行く

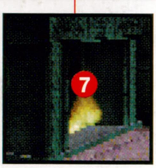
バロウズ城２階
書斎

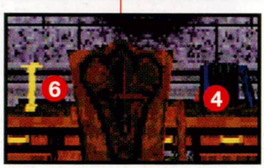
入手可能アイテム	バロウズ邸の鍵 化粧箱の鍵





ヘレンの場合







クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 2階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて２階北側廊下へ行く
❷ シフォニエ	○	○	逃走中にクリックすると、シザーマンの対処を行なうことができる
❸ 本棚			なにかの専門書が並んでいる
❹ 本			分厚い哲学書が並んでいる
❺ 机			３つの道を選ぶときは渇きの道を進め、という文字が机に彫ってある
❻ 燭台	★		条件を満たすと、「バロウズ邸」を⑦の暖炉から見つけられる
❼ 暖炉		★	ヘレンが「木製の小箱」をクリックすると、「化粧箱の鍵」を入手できる
❽ 書庫へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて書庫へ行く
❾ シフォニエ	△	△	逃走中にクリックできるが、２回クリックしないと殺される

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

シザーマン対処法

1 逃走中、シザーマンが書斎に存在していないときは、主人公が2階北側廊下側から書斎に入る。するとランダムで、シザーマンと扉をはさんでの力比べになる。かなり発生確率が低い演出だ。

2 上記で述べた対処法が発生しないときは、すぐに❷のシフォニエをクリックすること。すると、主人公はシフォニエを押して、❶の扉を塞ぐ。このときにジェニファーの場合なら、シザーマンはランダムで立ち去る。立ち去らない場合か、もしくはヘレンの場合は、シザーマンが部屋に侵入を試みる。その場合は、すぐに❾のシフォニエを再クリックすること。

Helen

化粧箱の鍵を入手

ヘレンが主人公の場合なら、隣室の書庫で「木製の小箱」を入手できる。それを、書斎の❼の暖炉にクリックすると、箱が燃え崩れて「化粧箱の鍵」を入手できる。



◀「化粧箱の鍵」は絶対に必要になるアイテムなので必ず入手すること

秘密の書庫に関するヒント

❺の机をクリックすると、渇きの道を進め、という情報が表示される。これは秘密の書庫に関する「天体のプレート」の絵柄と、「鉛玉」の使用法に関係している。



◀演出の途中にパニック状態になり、×ボタンを14回以上押さないと侵入される



◀❷のシフォニエをクリックすると、それで扉を塞ぎ、バリケードにする



▶❾のシフォニエをクリックしないと、殺されるので注意

Helen

バロウズ邸のMAPを入手

ジェニファーの場合は、書斎の❼の暖炉をクリック後「ろうそく」と「マッチ」を❻の燭台にクリックする。これで暖炉に火をつけることができる。暖炉の中から「バロウズ邸のＭＡＰ」を入手可能。



◀火をつけないで2回クリックすると……



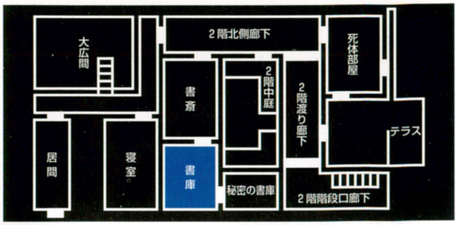
◀情報を知っていれば、クリックする必要はない

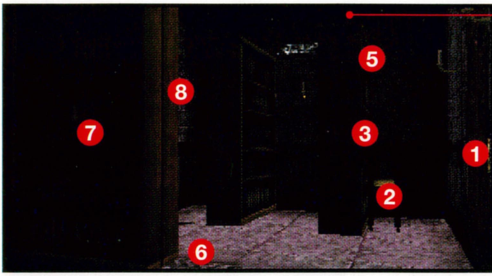


▶水面上の絵柄が、渇きの道を表わしている

バロウズ城2階
書庫

入手可能アイテム	家系図　木製の小箱







銅製表紙の本を使用後



クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶書斎へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて書斎へ行く
❷踏み台	★	★	ジェニファーは「家系図」を、ヘレンは「木製の小箱」を、それぞれ入手
❸本棚			哲学書が並んでいる。ヘレンは、「木製の小箱」入手後にクリックできる
❹木箱			これをクリックしないと、②の踏み台をクリックしてもアイテムを入手できない
❺本棚			バロウズ家の領地に関する古い資料
❻床			これをクリックしないと、⑧の本棚に「銅製表紙の本」を使用できない
❼本棚			「銅製表紙の本」をクリックすると、本棚がスライドして通路が開く
❽本棚			錬金術に関する本が並んでいて、今では貴重なものもまじっている
❾秘密の書庫へ通じる通路	◎	◎	クリックすると、秘密の書庫へ行く

木箱を取るために

❹の木箱を取るためには、❹の木箱をクリックしてから、❷の踏み台の順にクリックすることだ。すると、自動的に踏み台の上に乗り、木箱を取ってくれる。



ジェニファーの場合

◀ジェニファーは、「家系図」を入手



ヘレンの場合

▶ヘレンは「木製の小箱」。書斎で使う

銅製表紙の本の使用法

使用人室のベッドから入手した「銅製表紙の本」は、この書庫で使う。まず、❻の床をクリックすると、なにかを引きずった跡を発見する。これで「銅製表紙の本」を❼の本棚に使えるようになる。



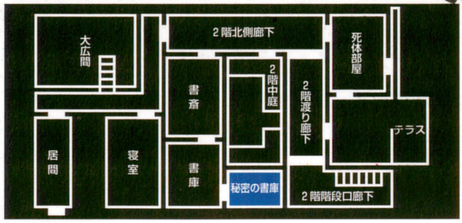
◀「銅製表紙の本」を使うと、本棚がスライドして……



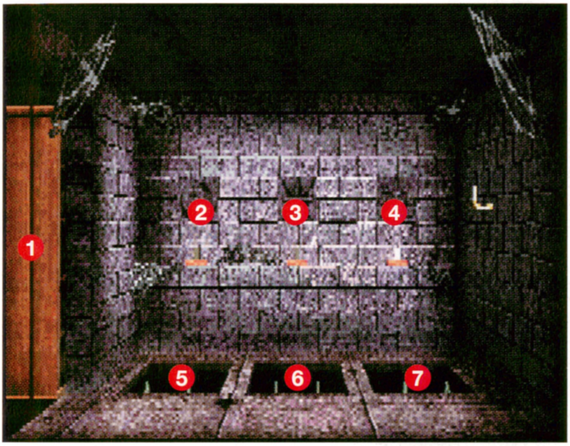
▶本棚の裏に隠されていた、秘密の書庫への通路が現われる

ジェ＝ジェニファー	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ヘ＝ヘレン	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		ー＝対象物が存在しない

バロウズ城２階
秘密の書庫



入手可能アイテム	なし



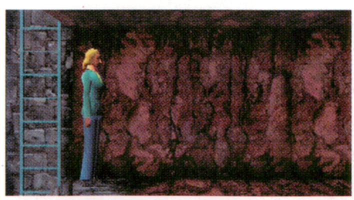
正しい通路を選ぶためには

ジェニファーは「天体のプレート」入手時に表示された上部の絵と、❷〜❹と同じ絵の下の縦穴が正解。ヘレンは「鉛玉」を縦穴に使い、水音がしない縦穴が正解。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶書庫へ通じる通路	○	○	クリックすると、書庫へ行く
❷月の絵		×	クリックするとアップに
❸星の絵		×	クリックするとアップに
❹太陽の絵		×	クリックするとアップに
❺縦穴			２回クリックすると降りる
❻縦穴			２回クリックすると降りる
❼縦穴			２回クリックすると降りる

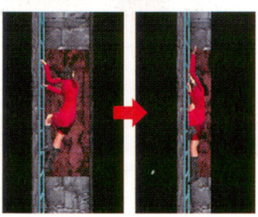


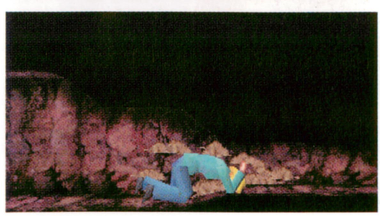
◀ジェニファーが正解の縦穴を選ぶと、隠し通路へ行ける



◀ヘレンが正解の縦穴を選ぶと、ジェニファーと別の通路へ

▶「天体のプレート」を入手していないときや、降りた縦穴が不正解の場合は、壁に狭まれて死んでしまう

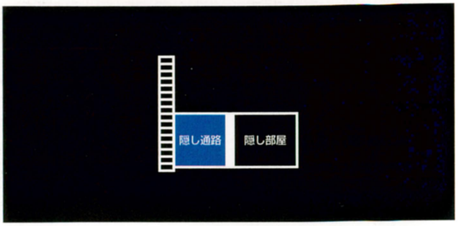




◀不正解の縦穴を選ぶと、ネズミに殺される

バロウズ城地下1階
隠し通路

入手可能アイテム　なし





Jennifer ジェニファー専用の通路

ここは、ジェニファーが秘密の書庫で、正解の縦穴（渇きの道）を下りると来ることができる。廊下のように、単に通行するためのものなので、先を急ぐこと。

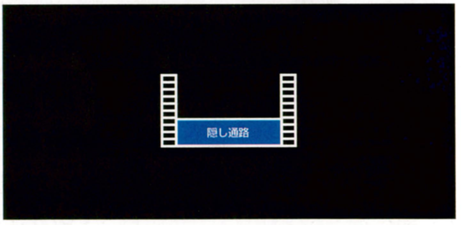


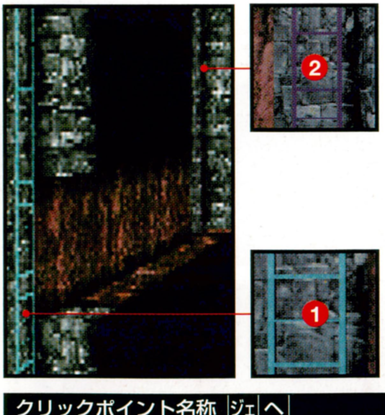
▲通路の先には隠し部屋へ通じる扉があり、そこで「青銅の短剣」を入手できる

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶秘密の書庫へ通じるハシゴ		ー	クリックすると、秘密の書庫へ行く
❷隠し部屋に通じる扉		ー	クリックすると、隠し部屋へ行く

バロウズ城地下1階
隠し通路

入手可能アイテム　なし





Helen ヘレン専用の通路

ヘレンが、秘密の書庫にある縦穴に「鉛玉」をクリックしたときに、水の音がしない縦穴から隠し通路に来れる。なお、隠し通路の先は死体部屋に通じており、ゴッツに会いにいける。

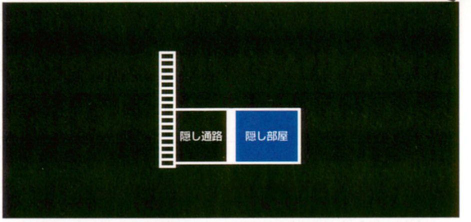


◀主人公がヘレンの場合は隠し通路を通らないと、死体部屋へ行くことができない

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶秘密の書庫へ通じるハシゴ	ー		クリックすると、ハシゴを昇り秘密の書庫へ行く
❷死体部屋へ通じるハシゴ	ー		クリックすると、ハシゴを昇り死体部屋へ行く

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

バロウズ城地下１階
隠し部屋



入手可能アイテム 青銅の短剣



クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　考
❶ 隠し通路へ通じる扉		ー	クリックすると、扉を開けて隠し通路へ行く
❷ 祭壇		ー	特になし
❸ 青銅の短剣	★	ー	クリックすると、「青銅の短剣」を入手。そのあと、ミイラが出現する

Jennifer 青銅の短剣を入手

❸をクリックすると「青銅の短剣」を入手できる。しかし、その直後に突然ミイラが現われて襲いかかって来るので、❶の扉をクリックして部屋から脱出すること。



◀エンディングＡを迎えるために「青銅の短剣」が必要になる。それが目的なら入手すること



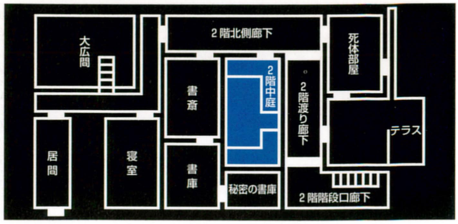
◀ミイラを撃退することは不可能なので、必ず逃げるように



◀❶の扉をクリックしないと殺される

バロウズ城２階
２階中庭

入手可能アイテム なし

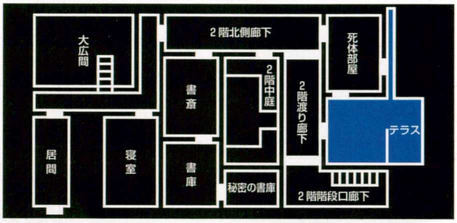


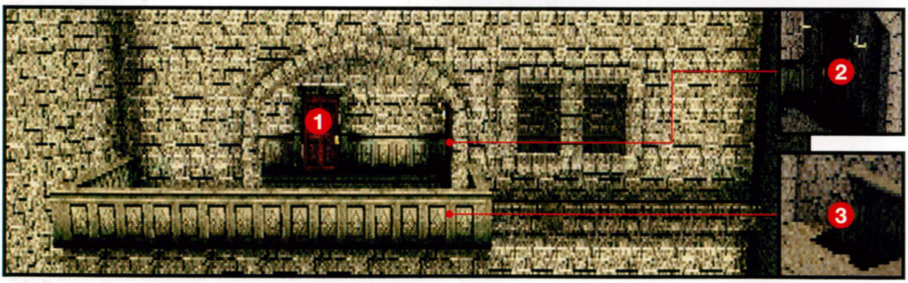


クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ ２階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、２階北側廊下へ行く
❷ 穴	◯	◯	クリックすると、画面がアップになる

バロウズ城２階
テラス

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ ２階渡り廊下へ通じる扉	◎	◎	２階渡り廊下へ行く
❷ 死体部屋へ通じる扉	◎	◎	鍵がかかっていて開かない
❸ 崩れた柵	△	×	死体部屋へ行ける

Jennifer シザーマン出現

ジェニファーが❷の扉をクリックする。これでシザーマンが出現するので、後述の死体部屋へ行くときに併用したい。ちなみに、１回しか出現しない。

Jennifer 死体部屋への入りかた

ジェニファーが逃走中に❸の柵をクリックすると、シザーマンを対処しつつ死体部屋へ行ける。

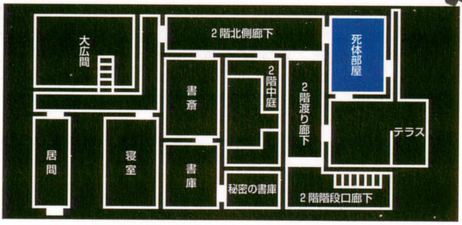


▲これでジェニファーが、死体部屋に行けるように

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
◯＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

バロウズ城２階
死体部屋

入手可能アイテム 拳銃

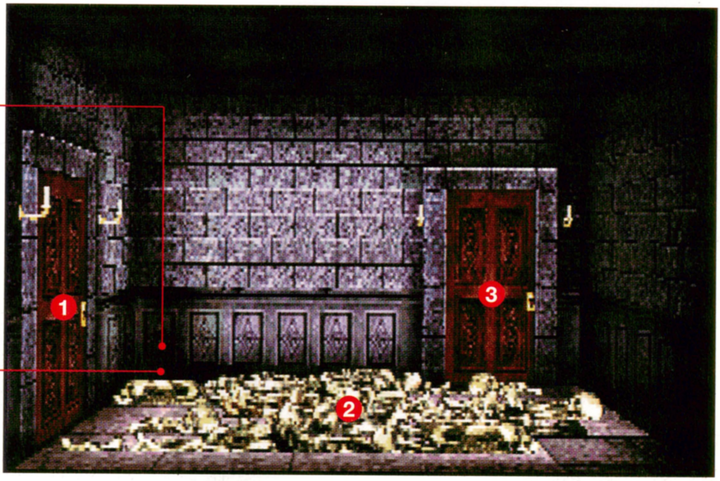


ジェニファーのみ存在



ヘレンのみ存在





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ テラスへ通じる扉	◎	◎	テラスへ行く
❷ 白骨死体			白骨がいくつも転がっている
❸ ２階北側廊下へ通じる扉	◎	◎	２階北側廊下へ行く
❹ ノラン		―	クリックすると会話になる
❺ ゴッツ	―	★	「拳銃」を受け取れる

Jennifer ノランを発見

ジェニファーが死体部屋に来るとノランがいるので、会話をすること。そうしないと、エンディングA、B、Cを迎えられない。

会話が終わると…

ジェニファーの場合はノランを１回、ヘレンの場合はゴッツを３回、それぞれクリックすることによって幽霊が出現する。



◀ここで殺された子供たちの幽霊だろうか……

Helen ゴッツから拳銃を入手

ヘレンが死体部屋に来るとゴッツがおり、３回会話をすると「拳銃」をもらえる。エンディングAかDを達成することが目的なら、必ず「拳銃」を入手しておくように。これがないとジェニファーを救出できないからだ。

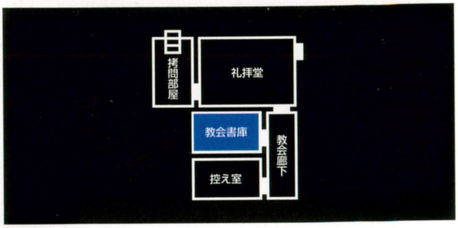


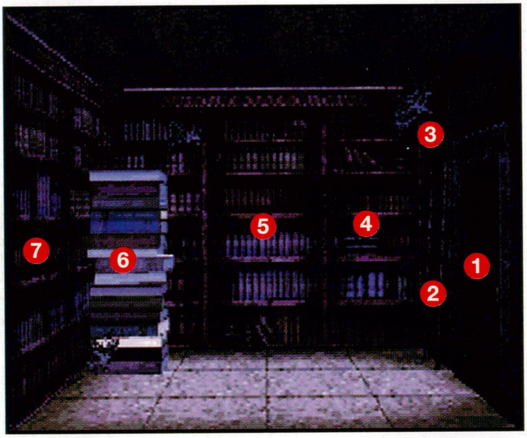
◀エンディングに影響するアイテム



隠された教会
教会書庫

入手可能アイテム　読めないメモ／ヒント10





Jennifer ジェニファーのスタート地点

教会書庫は、ジェニファーが主人公の場合の開始地点。手足を縛られたジェニファーの目前に、シザーマンが現われ絶体絶命という場面からだ。ただし、それはハリス扮する偽物。結局ハリスは突如現れた本物に殺されてしまい、逃走状態に移行する。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 教会廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、教会廊下へ行く
❷ ハシゴ	★	★	アイテムを入手できる
❸ ハシゴ		×	上のほうの本を探せる
❹ 本棚			屋敷で作られた資料
❺ 本棚			世界各国の宗教関係の本が並ぶ
❻ 積まれた本	○	○	シザーマンの対処を行なえる
❼ 本棚			分厚い本が並んでいる

Jennifer 読めないメモを入手

ジェニファーが❷のハシゴをクリックすると、「読めないメモ」を入手することができる。



◀使う場所は、1階中庭か倉庫のどちらかだ

Helen ヒント10を入手

ヘレンが❷のハシゴをクリックすると、ヒント10を入手できる。これには「木製の小箱」に関係する内容が書かれている。

シザーマン対処法

逃走中に❻の本をクリックすると、積まれた本の裏に隠れて、シザーマンを対処を行なえる。ちなみに、ジェニファーの場合のみ画面がアップになる。

▶対処法は、シザーマンが立ち去ってくれるときと……



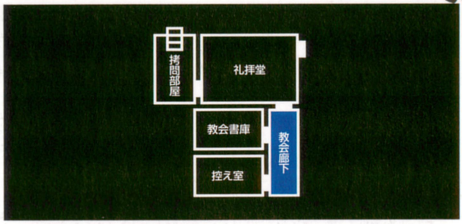


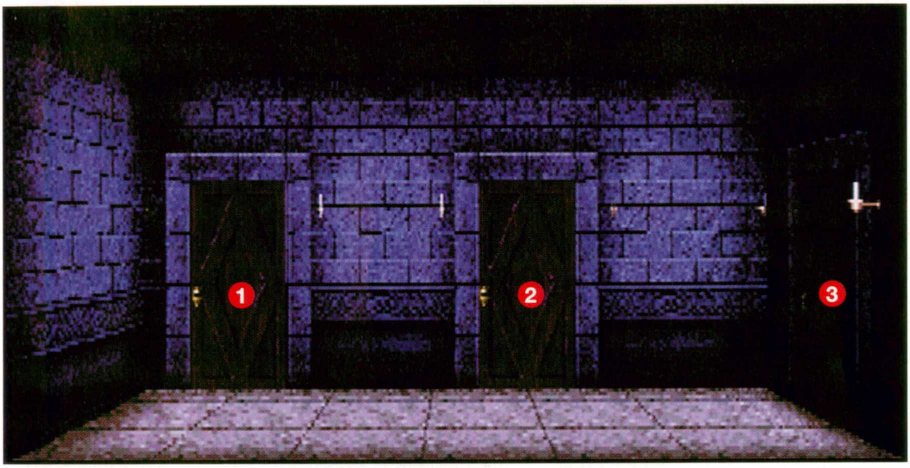
◀本を崩して、シザーマンを下敷きにするときがある

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
－＝対象物が存在しない

隠された教会
教会廊下

入手可能アイテム なし





クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 控え室へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて控え室へ行く
❷ 教会書庫へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて教会書庫へ行く
❸ 礼拝堂へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて礼拝堂へ行く

Jennifer バートンを救出するための注意

ジェニファーの場合は、礼拝堂の奥の拷問部屋にゴッツがいる。だが、オープニングで出現したシザーマンからの逃走時は、拷問部屋へ行かないように。行くと、ゴッツが死亡状態になってしまうからだ。



◀「吊り階段の鍵」を入手しないで行くと、ゴッツは死亡



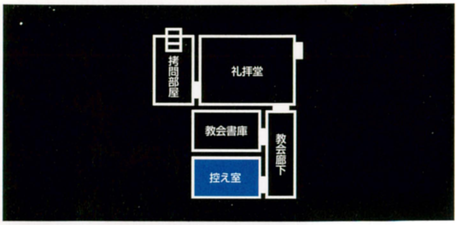
◀「吊り階段の鍵」を入手してから行くと、ゴッツは生存している

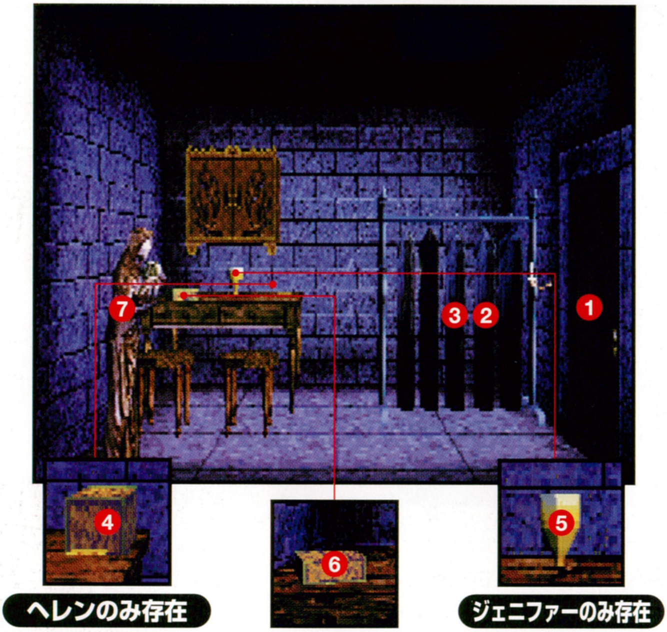


◀逃走状態で礼拝堂へ行くと、礼拝堂の演出が見られない

隠された教会
控え室

入手可能アイテム	吊り階段の鍵 バロウズ邸MAP

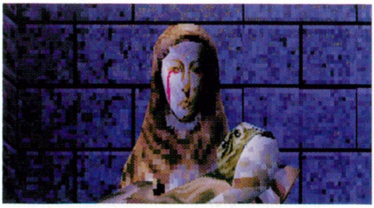




クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶教会廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて教会廊下へ行く
❷司祭服	★		ジェニファーがクリックすると、「吊り階段の鍵」を入手。シザーマン対処も
❸司祭服	★	ー	「吊り階段の鍵」入手後はクリック不可
❹化粧箱	ー	★	ヘレンが「化粧箱の鍵」をクリックすると、「バロウズ邸ＭＡＰ」を入手
❺器具		ー	変わった形をしている器具
❻聖書			ボロボロになっている聖書
❼聖像			ジェニファーのクリックは、アップに。ヘレンでのクリックは、シザーマン出現

Jennifer 聖像が血を流す

主人公がジェニファーの場合は、聖像の目から血の涙が流れ出る、という演出が設けられている。いつ演出が発生するのかはランダムだが、待っていれば発生する。



◀逃走中でも見られるが、1回かぎりの演出

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

Jennifer シザーマン対処法

ジェニファーが、❷の司祭服を逃走中にクリックすると、シザーマンにハンガーラックを倒せる。そのあと、ジェニファーは教会廊下へ自動的に逃げ、シザーマンは追跡を断念して、逃走状態が解除される。

▶クリックすると、洋服掛けの裏側から様子をうかがう





◀ハンガーラックをシザーマンに倒す。1回かぎりの対処法

Jennifer ゴッツの運命は……

ジェニファーが拷問部屋へ行くとゴッツに会えるが、❷か❸の司祭服をクリックして「吊り階段の鍵」入手してないと……。



◀「吊り階段の鍵」は、拷問部屋のゴッツの生死に深く関わるアイテムだ

▶拷問部屋の入室時に「吊り階段の鍵」を持っていないと……

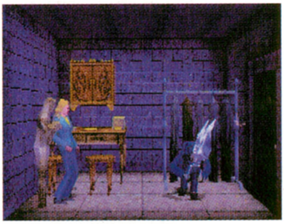




◀「吊り階段の鍵」を入手しておけば、ゴッツは生存している

Helen シザーマン出現

ヘレンが❼の聖像をクリックすると、司祭服の裏に潜むシザーマンが出現する。そのため、聖像をクリックすることは避けたほうがいい。演出を観るために、あえてクリックするのも一興だが……。



◀この演出は、1回かぎりしか観られない

Helen 拳銃を落としてしまう

ヘレンが居間の暖炉から控え室へ来た場合は、必ず「拳銃」を落としてしまう。エンディングAか、Dの達成には「拳銃」が必要なので、それを考慮しておくこと。



◀「拳銃」はゴッツからもらう。ジェニファー救出時に、必要なアイテムだ

Helen バロウズ邸MAPを入手

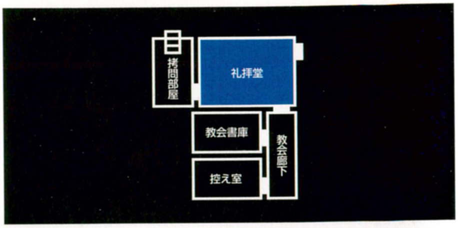
ヘレンが❹の化粧箱に「化粧箱の鍵」をクリックすると「バロウズ邸ＭＡＰ」を入手できる。こは、1階中庭から地下洞窟1へ行くために必要なアイテムだ。

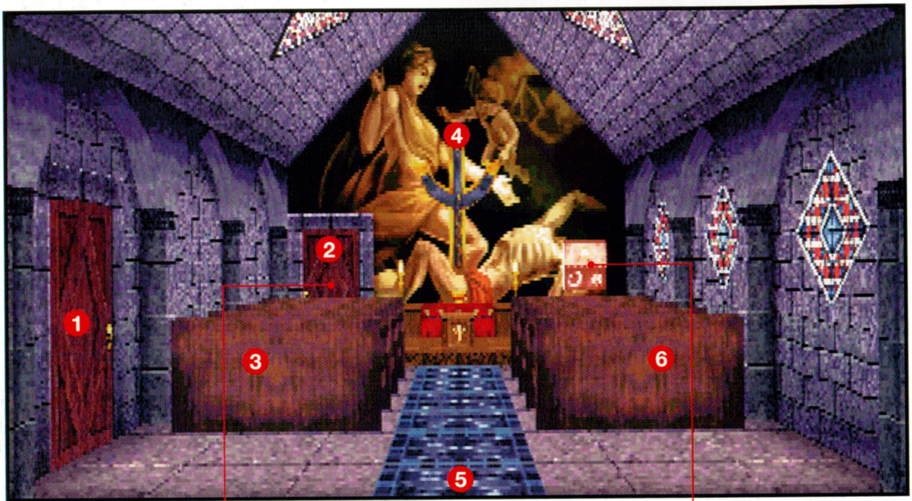


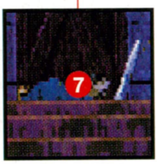
◀このアイテムを入手したら、エンディングは目前といっても過言ではない

隠された教会
礼拝堂

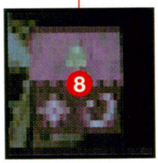
入手可能アイテム	天体のプレート







ヘレンのみ存在



ジェニファーのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備考
❶ 教会廊下へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて教会廊下へ行く
❷ 拷問部屋へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて拷問部屋へ行く
❸ 木製の長椅子			特になし
❹ 宗教画			カリカチュアされた宗教画。クリックすると、画面がアップになる
❺ 大広間へ通じる通路	ー	◎	ヘレン専用通路。拷問部屋へ行かないとクリック不可。大広間へ行く
❻ 木製の長椅子			特になし
❼ シザーマン	ー		一定時間内に「拳銃」でクリックしないとジェニファーが死亡する
❽ 銅製のプレート	★	ー	ジェニファーがクリックすると、「天体のプレート」を入手

ジェ＝ジェニファー
ヘ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

始めて部屋に入ると…

通常状態のときに礼拝堂に入室すると、室内を見渡す演出が発生する。また、ジェニファーが逃走状態で入室すると、たとえ通常状態になってから再度入室しなおしても、その演出が発生することはない。



▶ジェニファーの場合は、ただ単に辺りを見渡す演出がある



◀ヘレンの場合とは異なり、礼拝堂内は闇に包まれており、雷鳴が聞こえる

Jennifer 天体のプレートを入手

主人公がジェニファーの場合は、❽をクリックして「天体のプレート」を入手すること。そのとき、入手直後にプレートに描かれた絵が表示される。この絵は秘密の書庫の、３つの縦穴から正解の縦穴（渇きの道）を選択するための重要な情報。また、入手しないと、どの縦穴も不正解になる。

Helen ジェニファーを救出するために

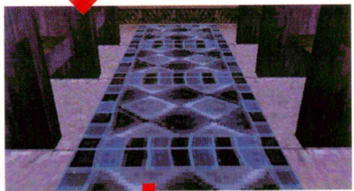
ヘレンが通常状態のときに礼拝堂に入室すると、シザーマンに襲われているジェニファーを発見する。ここで、ジェニファーの救出をしたい場合は、一定時間内に「拳銃」をシザーマンにクリックすること。



◀ジェニファーを救出するために、す早く「拳銃」をシザーマンにクリック



◀主人公がヘレンの場合も、礼拝堂内をを見渡すことになるのだが……



▶まるで写真のように、画面が次々と切り替わっていく



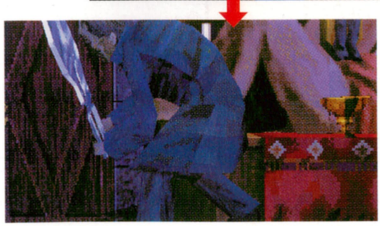
◀ジェニファーを発見することに！



◀入手直後の絵。波の上の星座の絵が、渇きの道を示す。絵柄はランダムで、プレイごとに異なる



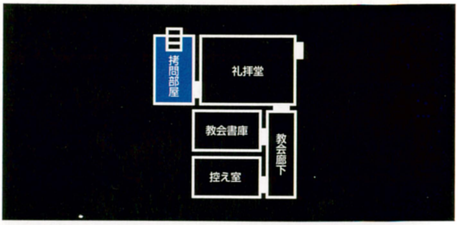
▶「拳銃」が間に合えば、銃を撃つ演出を観られる

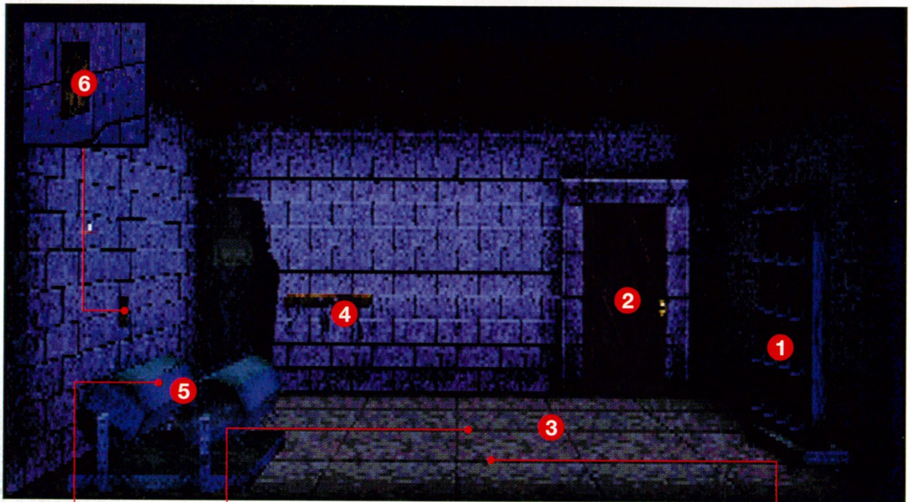


◀銃で撃たれたシザーマンは去っていく

隠された教会
拷問部屋

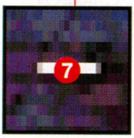
入手可能アイテム	ろうそく

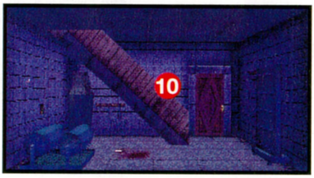




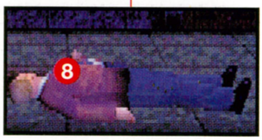


ジェニファーのみ存在





吊り階段の鍵使用後



ジェニファーのみ存在

クリックポイント名称	ジェ	へ	備考
❶拷問器具	○	○	逃走中にクリックすると、1回だけシザーマンの対処を行なえる
❷礼拝堂へ通じる扉	◎	◎	クリックすると、扉を開けて礼拝堂へ行く
❸床		×	ゴッツ生存時は、8のゴッツをクリックしないと、③をクリックできない
❹クサリ			ジェニファーがクリックすると、画面がアップになる
❺拷問器具			ジェニファーがクリックすると、画面がアップになる
❻鍵穴		×	「吊り階段の鍵」をクリック後、吊り階段が降りて来る。以降クリック不可
❼ろうそく	★	ー	ジェニファーの場合のみ存在。クリックすると、「ろうそく」を入手する
❽ゴッツ		ー	クリックすると、会話が始まる。1回以上クリックすることができない
❾ゴッツの死体		ー	クリックすると、画面がアップになる
❿居間へ通じる吊り階段		ー	ジェニファーがクリックすると、天井裏を進んで居間へ行く。一方通行

ジェ＝ジェニファー
へ＝ヘレン
◎＝常時クリック可能
○＝シザーマンが入室するとクリック不可能
△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能
★＝クリックするとアイテムを入手可能
×＝クリック不可能
ー＝対象物が存在しない

Jennifer シザーマン対処法

逃走中は❶の拷問器具をクリックすることで、シザーマンを撃退することができる。そのあと、主人公は礼拝堂へ自動的に行き、逃走状態が解除される。



◀ジェニファーが吊り階段を降ろしてしまうと、画面はアップにならない



▶拷問器具によるシザーマンの対処法は、１回だけしか行なえない

Jennifer ろうそくを入手

ジェニファーが拷問部屋に来ると床にろうそくが落ちており、クリックすると「ろうそく」を入手できる。これは、書斎の暖炉を調べる際に燭台に使うアイテムで、拷問部屋以外にトイレか倉庫で入手できる。

Helen ニセシザーマンの正体

ヘレンが礼拝堂へ行き、ジェニファーを襲っているシザーマンを「拳銃」で撃ち、そのあと拷問部屋へ行くと、シザーマンを装っていたバートンを発見する。また、ここで「扉を開く言葉」を所有していない場合は、エンディングEを迎えてしまう。

Jennifer ゴッツを救出

ジェニファーの場合は、拷問部屋にゴッツが存在する。だが「吊り階段の鍵」を入手したか否かによって、ゴッツの命運が決まる。鍵を入手していれば生存し、入手していないなら死亡している。



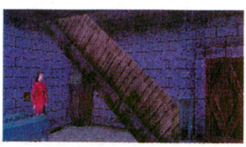
▶控え室で鍵を入手しておけばゴッツは生きており、クリックすると会話になる



◀鍵を入手していないと、ゴッツは死亡しており、拷問器具に挟まれている

Jennifer 吊り階段の使用法

ジェニファーが控え室で入手した「吊り階段の鍵」は、❻の鍵穴にクリックすること。すると仕掛けが作動して、天井から吊り階段が下りてくる。そのあと、下りきった⑩の階段をクリックすると、階段から天井裏を通り居間へ行くことができる。



◀「吊り階段の鍵」を鍵穴に差し込むことで、隠されていた階段が下りてくる

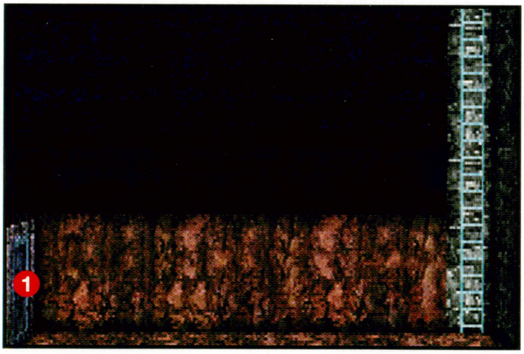


◀階段の先は天井裏へ通じており、這って進むことになる



◀一方通行なので、アイテムの取りもれがないか必ず確認しておくこと

地下洞窟１

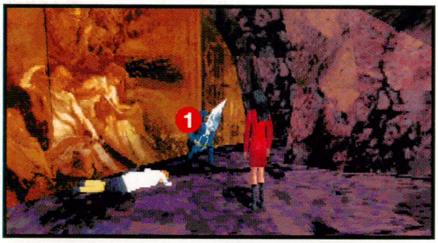


中庭から侵入

地下洞窟１へは「バロウズ邸ＭＡＰ」を入手していれば、１階中庭から行ける。まず、庭木をクリックして噴水の水を排出。そして噴水をクリックすると、噴水から地下通路１へ行ける。ただし、後戻りができないので注意。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ 地下洞窟２へ通じる扉			地下洞窟２へ行く。状況によってはエンディングになるためクリックできない

地下洞窟１







Jennifer 青銅の短剣を使う

地下洞窟２で行なうことは、一定時間内に「魔像」を❷の祭壇にクリック。ジェニファーは、❸のシザーマンを「青銅の短剣」でクリックすることだ。

クリックポイント名称	ジェ	ヘ	備　　考
❶ シザーマン			クリックすると会話になり、正体がダン（エドワード）だと判明する
❷ 祭壇			一定時間内に「魔像」をクリックすると、次元の扉が開く
❸ シザーマン		－	一定時間内に「青銅の短剣」をクリックすると、シザーマンに突き刺す

※次元の扉は複雑な儀式と条件を満たし、邪教の言語である”ンハ・イ・シュ”いう言葉を唱えることによって開くと言われている。

ジェ＝ジェニファー	○＝シザーマンが入室するとクリック不可能	★＝クリックするとアイテムを入手可能
ヘ＝ヘレン	△＝逃走状態のときで、シザーマンが入室するまでクリック可能	×＝クリック不可能
◎＝常時クリック可能		－＝対象物が存在しない

JENNIFER

エンディングの分岐

ここで掲載したのは、ジェニファーのラストシナリオの分岐図だ。任意にエンディングを迎えられるよう、役立ててほしい。

地下洞窟 1

シナリオ１で「油さし」を入手していないと、ヘレンがいる倉庫の扉が開かず、救出できない。ノランがいる死体部屋へは、逃走中にテラスから行ける。

ヘレンとノランを救出している

- NO → エンディング B
- YES → 地下洞窟 2

地下洞窟 2

ヘレンかバートンに「読めないメモ」を見せる「扉を開く言葉」を入手。「青銅の短剣」は使う、使わないかで、２種類のエンディングを選択できる。

扉を開く言葉を入手している

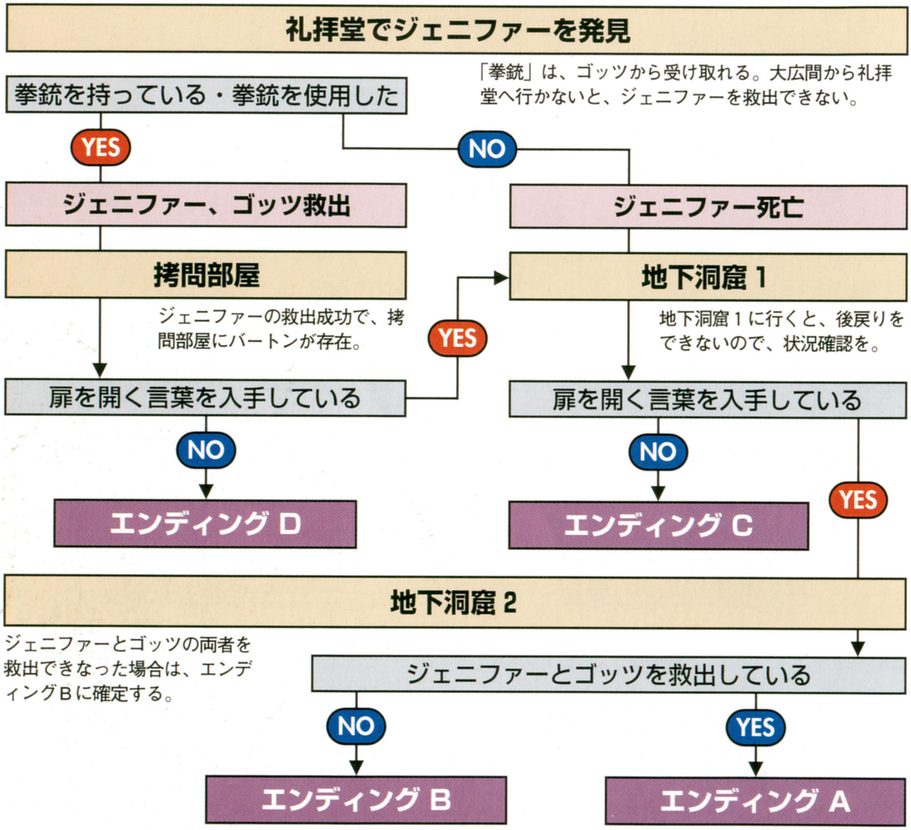
- NO → エンディング C
- YES → 青銅の短剣を持っている。それをシザーマンに使用した
  - NO → エンディング B
  - YES → エンディング A

人物生存確認表

人物名	発見場所	備　　考
ヘレン	倉庫	シナリオ１で入手できる「油さし」がないと発見できない。ない場合は死亡
バートン	１階中庭	ラストシナリオの開始から15分以内に入室すれば生存。15分以上は死亡
ゴッツ	拷問部屋	入室時に「吊り階段の鍵」を入手しているなら生存。入手していなければ死亡
ノラン	死体部屋	逃走中に、テラスから死体部屋へ行けば生存。行かなければ死亡
ティム	居間	書斎へ入室後、居間に出現。開始後25分以内は生存。25分以上は死亡
ハリス	教会書庫	オープニングでシザーマンに襲われて死亡
ベス	ワイン貯蔵庫	20分以内に発見すれば生存。20分以上は死亡

HELEN エンディングの分岐

ヘレンについても同じくエンディングへの分岐を解説する。キーになるアイテムは「拳銃」だ。



人物生存確認表

人物名	発見場所	備　　考
ジェニファー	礼拝堂	「拳銃」をシザーマンに使えば生存。使わない場合、持っていない場合は死亡
バートン	拷問部屋	ジェニファーの救出が成功すれば存在するが、ストーリー上で死亡する
ゴッツ	死体部屋	秘密の書庫で”渇きの道”を進み、死体部屋へ行けば生存、行かなければ死亡
ノラン	倉庫	棺桶の中から発見すると生存、発見しなければ死亡
ティム	ワイン貯蔵庫	ラストシナリオの開始から15分以内に発見すれば生存。15分以上で死亡
ハリス	厨房	ラストシナリオの開始から15分以内に発見すれば生存。15分以上は死亡
ベス	トイレ	2回以上会話をすると生存。0回～1回は死亡

VISUAL COLLECTION

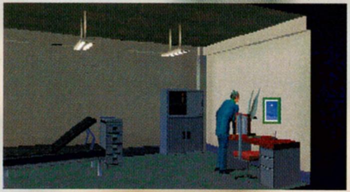
ここからは、プレイヤーが思わずひきこまれてしまうような演出を、厳選して紹介している。なお、会話や、画面がアップにならない演出、エンディングは除外した。

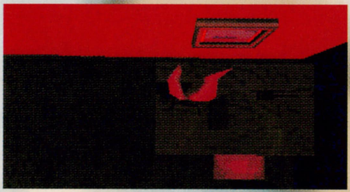


PROLOGUE

大学研究棟
サミュエル・バートン研究室

治療室でバートンがシザーマンのハサミのレプリカを見つめる。

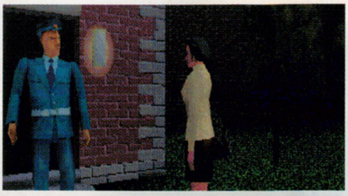




SCENARIO - 1

大学研究棟
デートの帰り道

警備員に助けを求めるジェニファー。そのとき、恐怖のシザーマンが……。





SCENARIO - 1

大学研究棟
女子仮眠室

扉のノック音に気づいたヘレン。扉を開けると、そこにシザーマンが……。





SCENARIO - 1

大学研究棟
エレベーター内部

シザーマンから逃げるためにエレベーターに乗り込み、ことなきをえる。

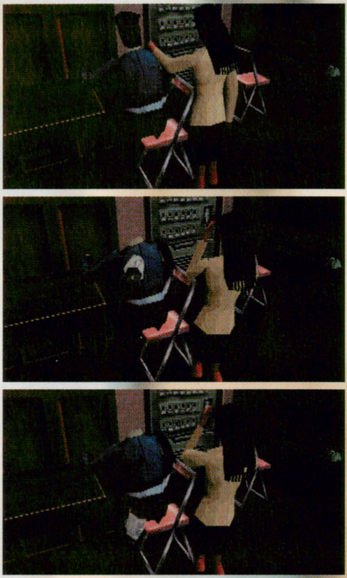




SCENARIO - 1

大学研究棟
警備員室

ジェニファーが警備員の肩に手をかけたが、それは死体であった。



SCENARIO - 1

大学研究棟
警備員室

ヘレンが聞いたのは、警備員の死体から滴る血の音だった……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
1階男子トイレ

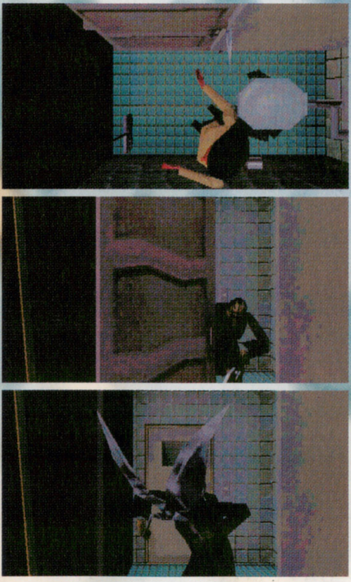
シザーマンから逃げるために個室に隠れたが、扉を開けるとシザーマンが!!



SCENARIO - 1

大学研究棟
1階男子トイレ

シザーマンから逃れようと個室に隠れたが、発見されてしまった……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
治療室

診察用ベッドの上には、ローズの死体が……。あまりの衝撃に嘔吐する。



SCENARIO - 1

大学研究棟
2階女子トイレ

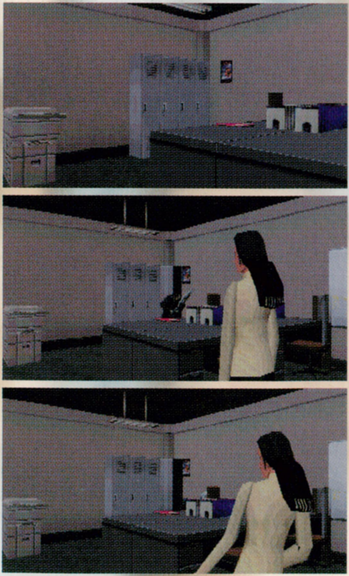
個室の扉を開けると、そこには見るも無惨なローズの死体があった……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
学生事務室

学生事務室に入ると、突然ロッカーに潜んでいたシザーマンが現われた。



SCENARIO - 1

大学研究棟
学生事務室

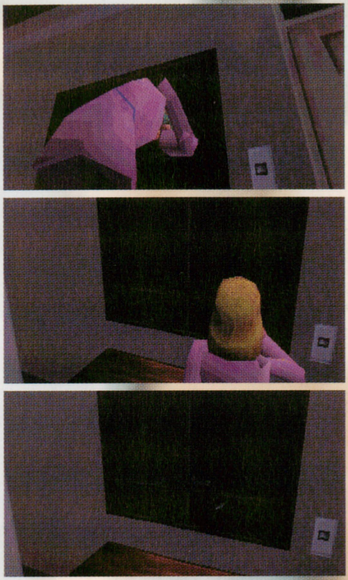
窓の外を見ると、そこにはシザーマンの姿が。慌てて身を隠したが……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
学生事務室

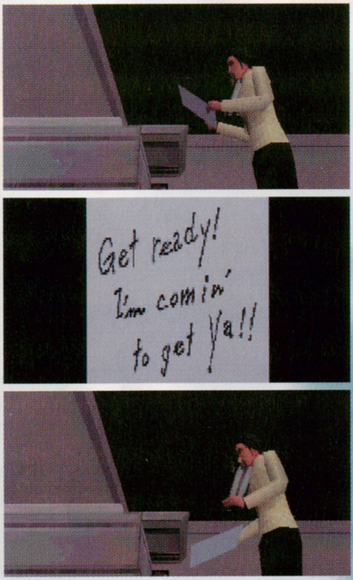
ヘレンはシザーマンから逃れようと電話をかけるが、すぐ側の窓の外に……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
学生事務室

送られてきたファックスを見ると、送り主はシザーマンであった。



SCENARIO - 1

大学研究棟
女子仮眠室

シザーマンから逃れたい一心でベッドの下の潜り込むが無惨にも……。



SCENARIO - 1

大学研究棟
女子仮眠室

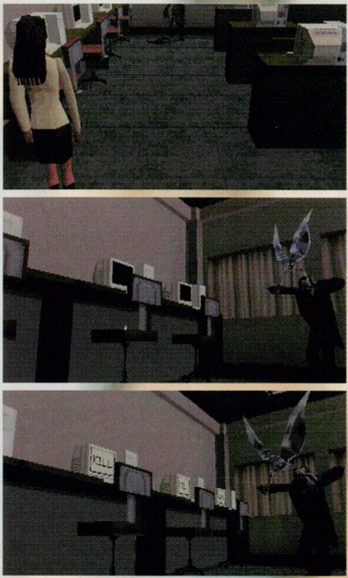
ベッドの上で身を丸め込み、無事にシザーマンから逃げられたようだ。



SCENARIO - 1

大学研究棟
コンピューター室

室内にはシザーマンが!! そして、パソコンの画面にはＫＩＬＬの文字が。



SCENARIO - 1

大学研究棟
階段

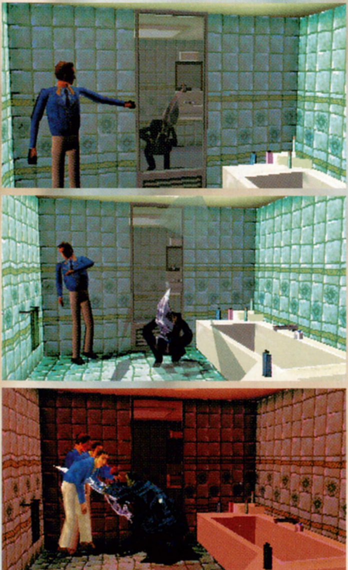
避難用のハシゴを使い、大学研究棟から脱出するジェニファー。



SCENARIO - 2

リックの家
バス兼トイレ

浴室に入って中扉を閉めたが、シザーマンに気づかれてしまった……。



SCENARIO - 2

リックの家
ダイニングキッチン

仮面を手に取ると超常現象が発生したが、なんとか助かった。



SCENARIO - 2

リックの家
階段廊下

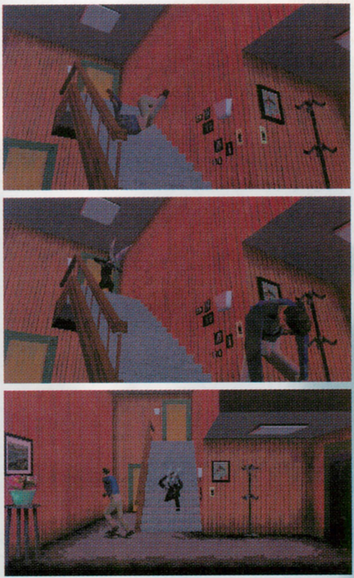
リックの家を探索していると、突然頭上からシザーマンが飛び降りて来た!!



SCENARIO - 2

リックの家
階段廊下

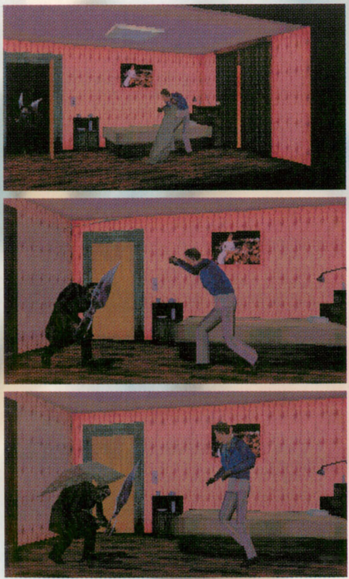
シザーマンに追われ、焦るあまり階段から転げ落ちてしまった……。



SCENARIO - 2

リックの家
寝室

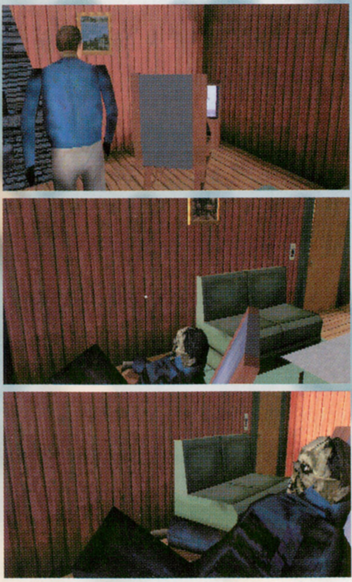
シザーマンに追い詰められたが、ベッドシーツのおかげで助かったようだ。



SCENARIO - 2

リックの家
居間

いったい誰だ！　確かめるために近づくと、それはシザーマンであった。



SCENARIO - 2

リックの家 居間

ヘレンがいっていた魔像とはこれか！ゴッツは、そう思ったことだろう。



SCENARIO - 2

リックの家 居間

ゴッツは絵のズレが気になって調べてみると、そこにはバロウズ城の場所が!!



SCENARIO - 2

市立図書館 機械室

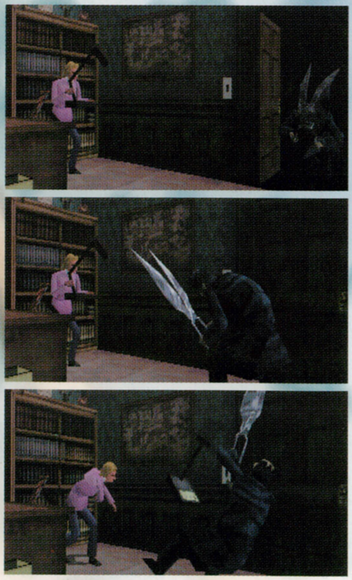
ヘレンの目前で断首されたサリバン。そこへ恐怖のシザーマンが……。



SCENARIO - 2

市立図書館 館長室

ヘレンは電気スタンドをシザーマンに向かって力いっぱい投げつけた。



SCENARIO - 2

市立図書館
コレクションルーム

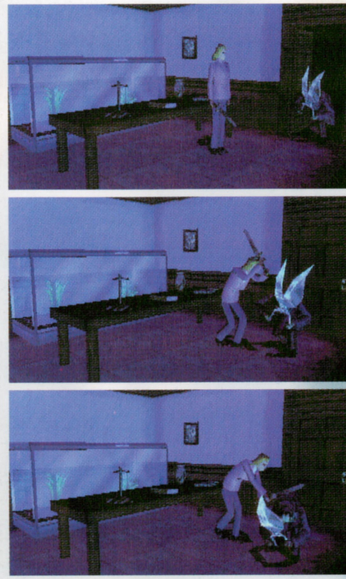
暗闇のなかで水槽の照明をつけると、水槽の中にはシザーマンが潜んでいた。



SCENARIO - 2

市立図書館
コレクションルーム

発掘品の古代の剣で、シザーマンに思いきり切りつけて危機を脱するヘレン。



SCENARIO - 2

市立図書館
コレクションルーム

薄明かりのなかヘレンは石像に近づくと、そこにはシザーマンが潜んでいた。



SCENARIO - 2

市立図書館
機械室

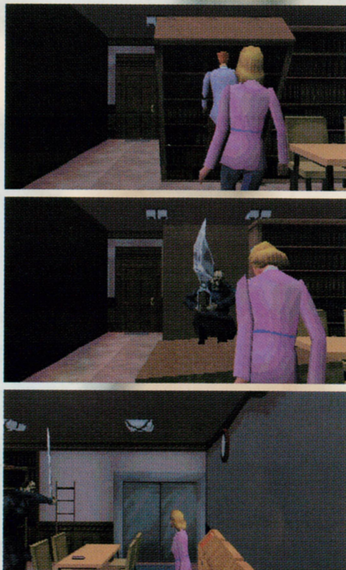
エドワードの声を聞いたヘレンは、機械室へエドワードを捜しに行くが……。



SCENARIO - 2

市立図書館
蔵書ホール

事務員サンドラの死体におそるおそる近づくと、突然シザーマンが出現した。



SCENARIO - 2

市立図書館
受付カウンター

シザーマンから逃れるために、カウンター内に身を沈めて隠れるヘレン。



SCENARIO - 2

市立図書館
事務室

シザーマンに追い込まれたヘレンは、コピー機を思いきりぶつける。



SCENARIO - 2

市立図書館
希覯本閲覧室

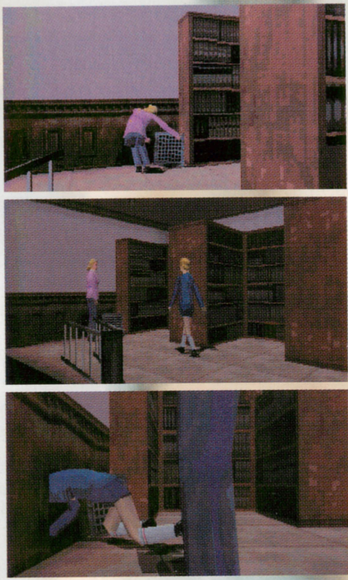
ヘレンは脚立をシザーマンに倒して、そのスキに辛うじて逃げきれた。



SCENARIO - 2

市立図書館
希覯本閲覧室

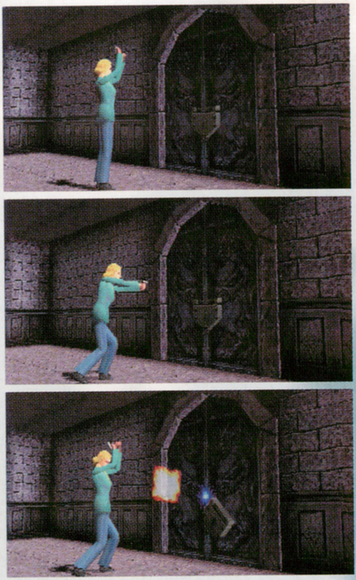
エドワードを見つけたヘレンは、苦労のすえ彼を無事に脱出させた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
大広間

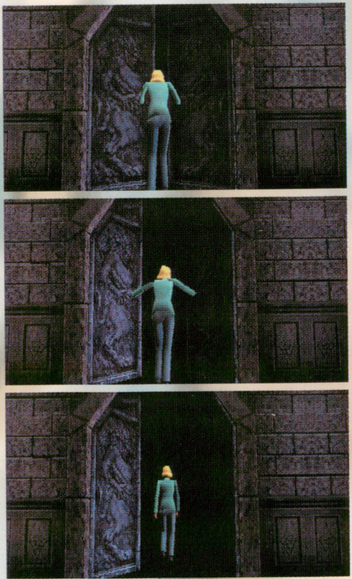
頑丈な錠前を発見したヘレンは、ゴッツから受け取った拳銃で撃ち壊した。



LAST SCENARIO

バロウズ城
大広間

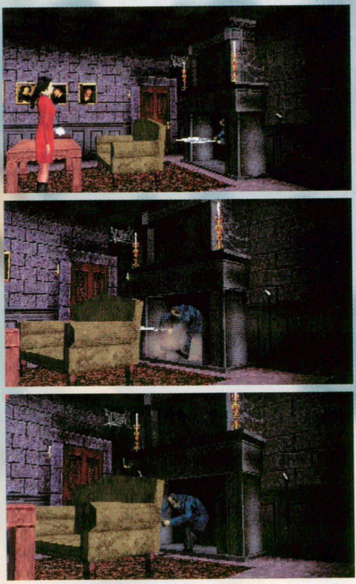
拳銃で錠前を破壊したヘレンは、大きな扉を力いっぱい押して開ける。



LAST SCENARIO

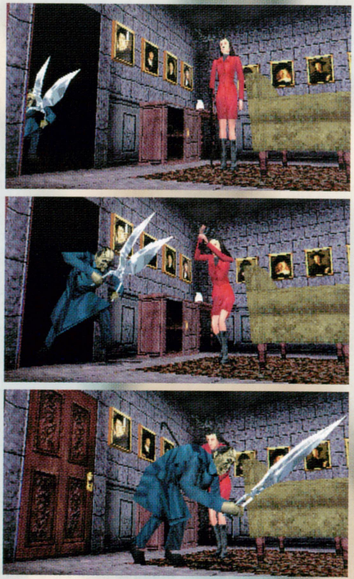
バロウズ城
応接間

テーブルが気になって近づくと、暖炉の中からシザーマンが突然出現した。



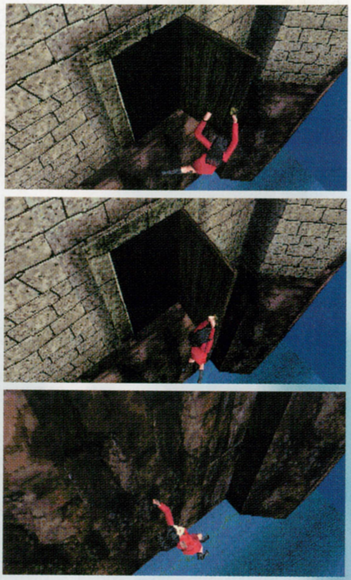
LAST SCENARIO
バロウズ城
応接間

火かき棒を武器に無事に、シザーマンを撃退することができた。



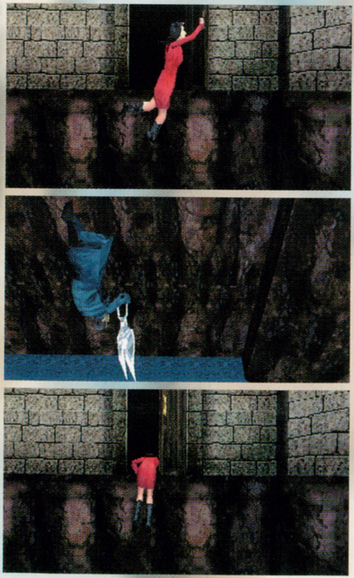
LAST SCENARIO
バロウズ城
1階北側廊下

扉の外は城の外だった。必死になって扉を掴むが、力つきて落ちてしまう。



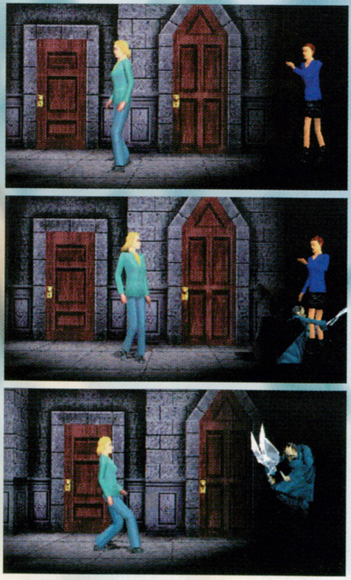
LAST SCENARIO
バロウズ城
1階北側廊下

シザーマンに追われて扉を開けると、シザーマンは勢いあまって落ちていく。



LAST SCENARIO
バロウズ城
1階北側廊下

ヘレンのあとをついてきたベスが、シザーマンによって殺されてしまう。



LAST SCENARIO

バロウズ城
トイレ

入室すると床が崩れ、追いかけて来たシザーマンが落ちていく。



LAST SCENARIO

バロウズ城
使用人室

机の引き出しを開けると手首に襲われ、首を絞められ殺されてしまう。



LAST SCENARIO

バロウズ城
使用人室

命からがら手首を振りほどき、ペンを思いきり振り降ろして手首を貫く。



LAST SCENARIO

バロウズ城
1階中庭

噴水の中からなにかが現われた。それは恐怖のシザーマンであった。



LAST SCENARIO

バロウズ城
1階中庭

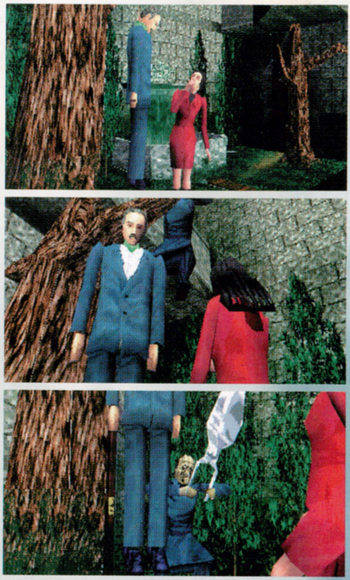
木陰を見つけて身を隠すが、シザーマンに見つかってしまった。



LAST SCENARIO

バロウズ城
1階中庭

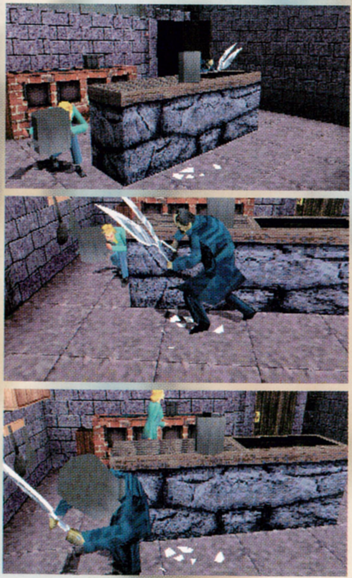
ジェニファーがバートンの死体に近づくと、頭上からシザーマンが出現した。



LAST SCENARIO

バロウズ城
厨房

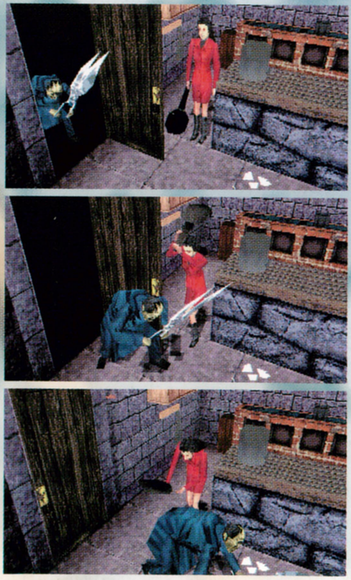
シザーマンの頭に鍋を被せて、なんとかピンチを乗り切ることができた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
厨房

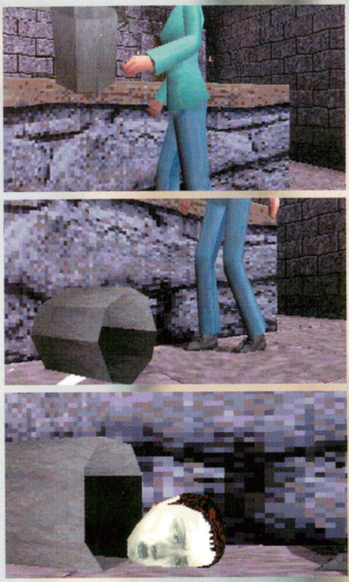
フライパンを思いきり振り下ろし、シザーマンを撃退することができた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
厨房

ヘレンは気になった鍋を調べると、その中からハリスの生首が転げ落ちた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
ワイン貯蔵庫

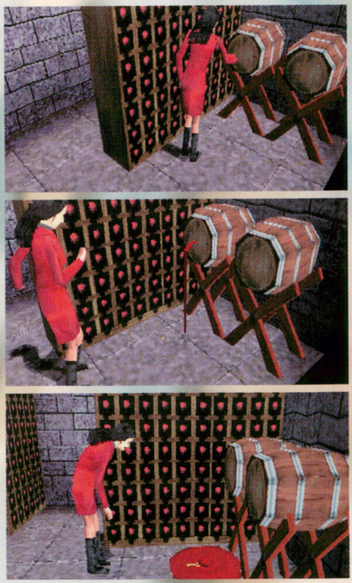
物音に気づきワイン棚の裏を覗くと、そこにはシザーマンが潜んでいた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
ワイン貯蔵庫

ジェニファーは樽を調べると、樽の中からベスの血が流れ出てきた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
倉庫

箱を開けようとしたジェニファーは、突然出現したコウモリに襲われた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
倉庫

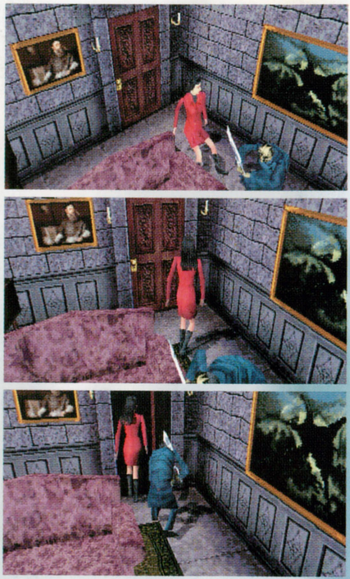
シザーマンに追われつつもロープを発見し、シザーマンの撃退に利用した。



LAST SCENARIO

バロウズ城
居間

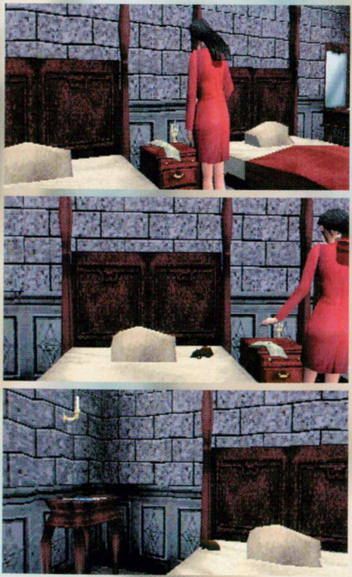
絵画を眺めるときに、シザーマンが突然絵画を突き破り、その姿を現わした。



LAST SCENARIO

バロウズ城
寝室

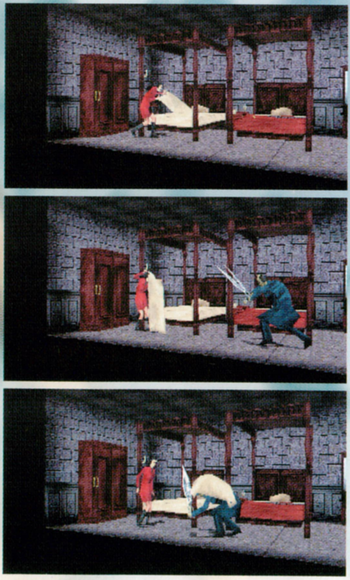
キャスターを調べると、ネズミが出てきた。どうやら隠れていたようだ。



LAST SCENARIO

バロウズ城
寝室

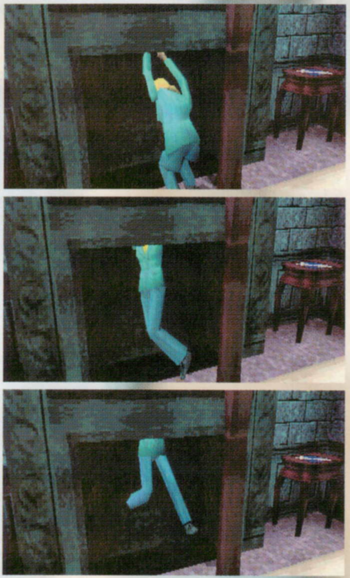
シザーマンに追い詰められたが、ベッドのシーツを被せたスキに逃げだせた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
寝室

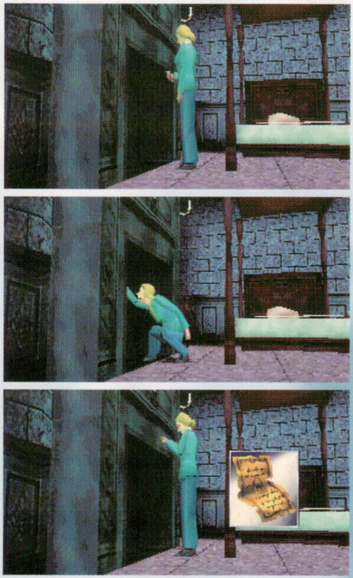
ヘレンが暖炉を調べていると、潜んでいたシザーマンに殺されてしまった。



LAST SCENARIO

バロウズ城
寝室

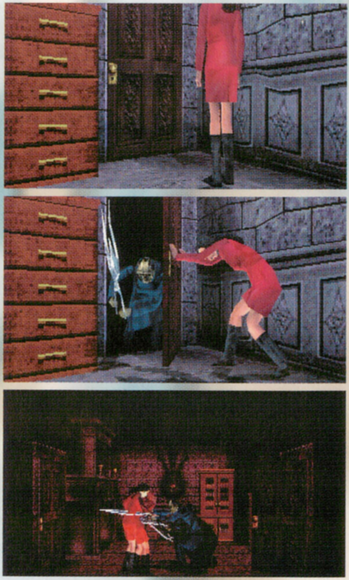
ヘレンが懐中電灯で暖炉を灯すと、暖炉の中からメモを見つけたらしい。



LAST SCENARIO

バロウズ城
書斎

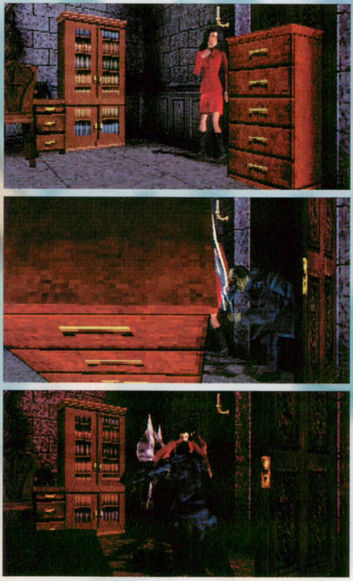
シザーマンから逃げて書斎に入ると、シザーマンに侵入されて殺された。



LAST SCENARIO

バロウズ城
書斎

シザーマンの侵入を防ぐために、必死になってシフォニエを押さえている。



LAST SCENARIO

バロウズ城 書斎

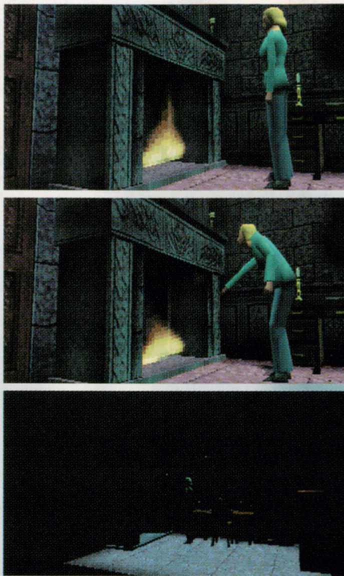
ジェニファーが暖炉を調べていると、潜んでいたシザーマンに殺された。



LAST SCENARIO

バロウズ城

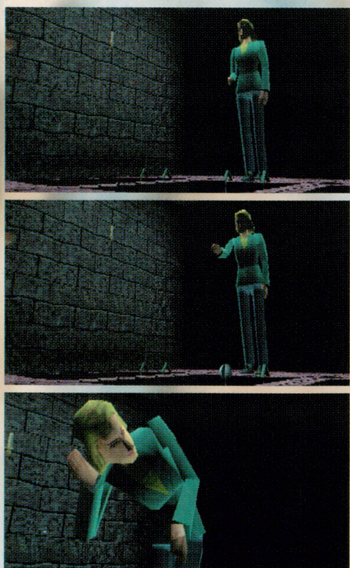
暖炉に木製の木箱を投げ込むと、燃えていた炎が消えてしまった。



LAST SCENARIO

バロウズ城 秘密の書庫

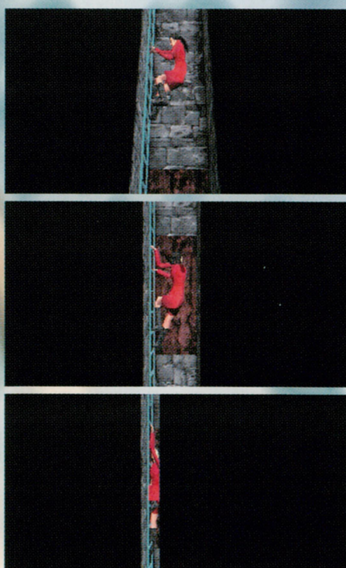
縦穴に鉛弾を投げ入れたヘレンは、耳をそばだてて音を聞いている。



LAST SCENARIO

バロウズ城 隠し通路

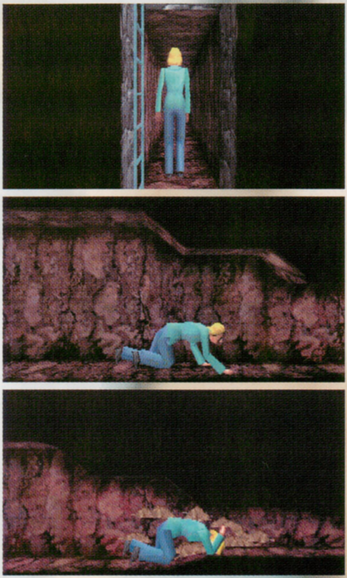
なにも知らずに、縦穴を下りたジェニファーは、壁に潰されて死んでしまう。



LAST SCENARIO

バロウズ城
隠し通路

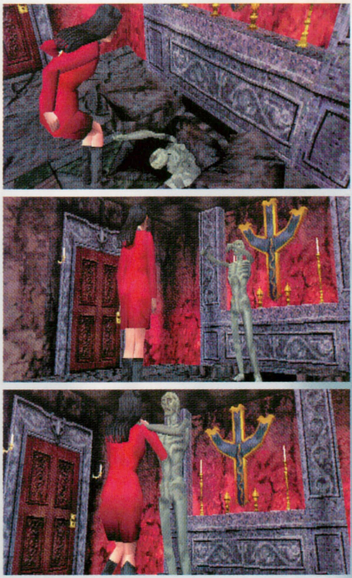
秘密を知らずに、縦穴を下りたヘレンは、ネズミの大群に襲われて殺される。



LAST SCENARIO

バロウズ城
隠し部屋

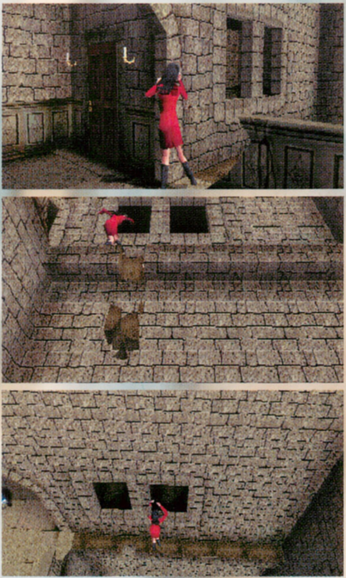
青銅の短剣を拾ったジェニファーは、ミイラに襲われて殺されてしまった。



LAST SCENARIO

バロウズ城
テラス

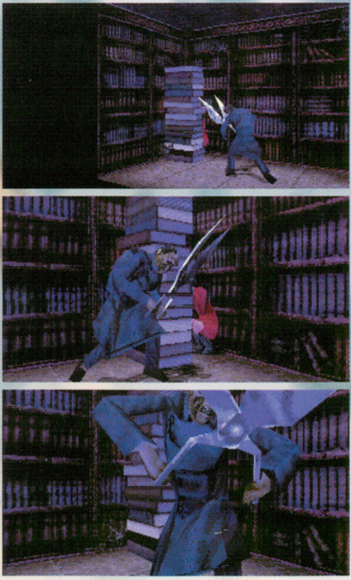
ジェニファーは危険を承知で、細い縁をつたってシザーマンから逃げる。



LAST SCENARIO

バロウズ城
教会書庫

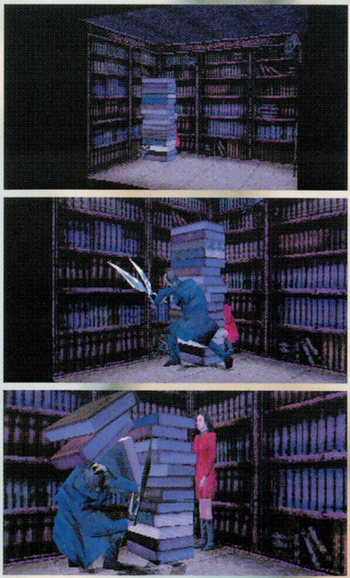
シザーマンから逃れるために、積まれた本の裏に隠れるジェニファー。



LAST SCENARIO

バロウズ城
教会書庫

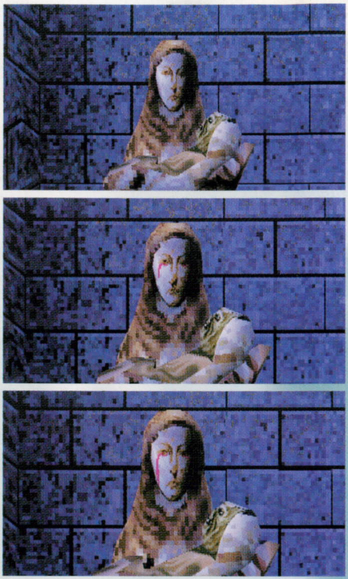
ジェニファーは積まれた本を崩して、シザーマンを迎撃した。



LAST SCENARIO

バロウズ城
控え室

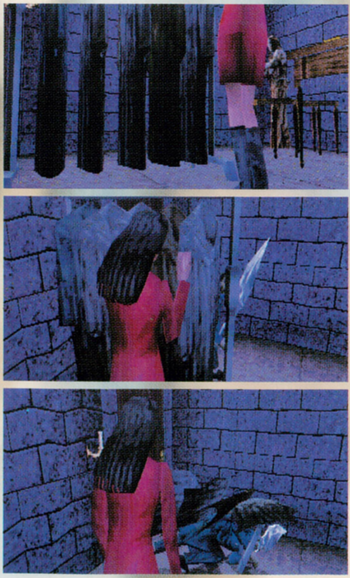
部屋に置かれた聖像が血の涙を流すところを、ジェニファーは目撃した。



LAST SCENARIO

バロウズ城
控え室

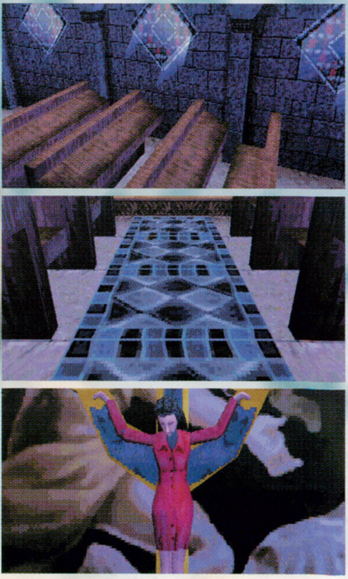
ジェニファーはハンガーラックを倒し、シザーマンを迎撃することができた。



LAST SCENARIO

バロウズ城
礼拝堂

礼拝堂に来たヘレンは、シザーマンに襲われるジェニファーを見つける。



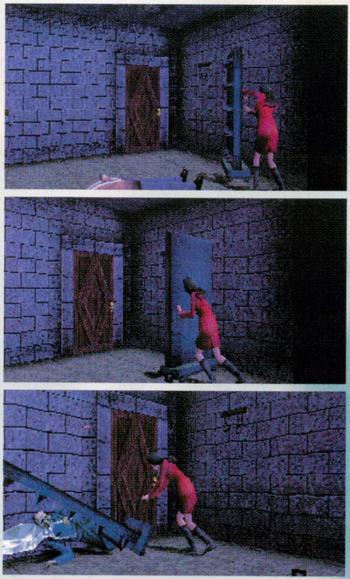
LAST SCENARIO
バロウズ城
礼拝堂

ヘレンはジェニファーを救うために、シザーマンを拳銃で撃つ。



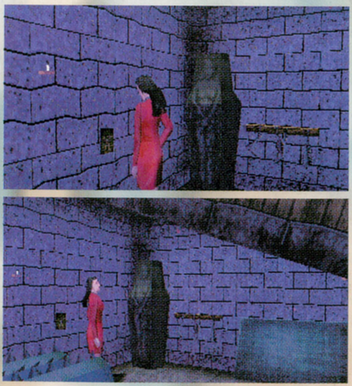
LAST SCENARIO
バロウズ城
拷問部屋

シザーマンに拷問器具を押し倒し、なんとか逃げきることができた。



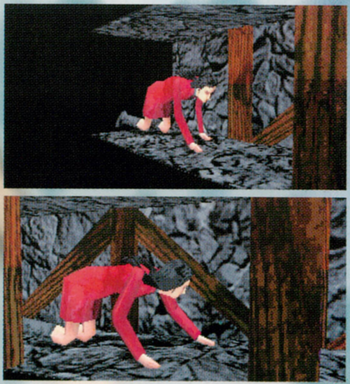
LAST SCENARIO
バロウズ城
拷問部屋

吊り階段の鍵を鍵穴に差し込むと、天井から吊り階段が下りてきた。



LAST SCENARIO
バロウズ城
拷問部屋

ジェニファーは、下りてきた吊り階段を上り、天井裏をつき進んでいく。



Windows版 クロックタワー 発売決定！

知ってる人もいると思うけど、『クロックタワー2』はWindows版でも発売されるんだ。プレステ版とはひと味違うから、こちらもどうぞ。

この本の内容についてのお問い合わせは、
ゲームの性格上、お答えできませんので、
ご了承ください。

プレイステーションTM完璧攻略シリーズ㊹

クロックタワー2
必勝攻略法

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　三晃印刷株式会社

Writer／吉津浩治
Map／藤井由成
Design／佐藤レイ子
Special Thanks／山本隆浩
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Digital Prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd

ISBN4-575-16018-0 C0076

プレイステーション™完璧攻略シリーズ㊹

PlayStation



クロックタワー2
CLOCK TOWER 2
必勝攻略法

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ■ゼルダの伝説 神々のトライフォース必勝攻略法
- ■スーパーマリオカート必勝攻略法
- ■真・女神転生必勝攻略法
- ■伝説のオウガバトル完全ガイドブック
- ■スーパーマリオコレクション必勝攻略法
- ■ファイアーエムブレム─紋章の謎─必勝攻略法
- ■真・女神転生II 必勝攻略法
- ■マザー2 ギーグの逆襲必勝攻略法
- ■スーパードンキーコング必勝攻略法
- ■第4次スーパーロボット大戦必勝攻略法
- ■★スーパーマリオ★ヨッシーアイランド必勝攻略法
- ■スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー必勝攻略法
- ■がんばれゴエモンきらきら道中僕がダンサーになった理由必勝攻略法
- ■スーパーロボット大戦外伝 魔装機神必勝攻略法
- ■実況パワフルプロ野球3 必勝攻略法
- ■カオスシード〜風水回廊記〜必勝攻略法
- ■クロックタワー必勝攻略法
- ■星のカービィスーパーデラックス必勝攻略法
- ■ベストショットプロゴルフ完全ガイドブック
- ■ファイアーエムブレム聖戦の系譜必勝攻略法
- ■す〜ぱ〜なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛記必勝攻略法
- ■エナジーブレイカー必勝攻略法
- ■大戦略エキスパートWWII 必勝攻略法
- ■ストリートファイターZERO2 必勝攻略法
- ■マーヴェラス〜もうひとつの宝島〜必勝攻略法
- ■スーパードンキーコング3 謎のクレミス島必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ■ゼルダの伝説 夢をみる島必勝攻略法
- ■スーパーマリオランド3 ワリオランド必勝攻略法
- ■星のカービィ2 必勝攻略法
- ■スーパードンキーコングGB必勝攻略法
- ■モグラ〜ニャ必勝攻略法

4コマまんが王国

- ■スーパーマリオ64 4コマまんが王国 ①②
- ■★スーパーマリオ★ヨッシーアイランド4コマまんが王国 ①②
- ■スーパーマリオ4コマまんが王国 ①〜⑦
- ■マザー2 4コマまんが王国 ①
- ■星のカービィ4コマまんが王国 ①
- ■ゼルダの伝説4コマまんが王国 ①②
- ■ボンバーマン4コマまんが王国 ①〜③
- ■ストリートファイターII 4コマまんが王国 ①〜④
- ■スーパードンキーコング4コマまんが王国 ①②

クロックタワー2 必勝攻略法
定価：本体1200円＋税

1997年2月20日 第1刷発行
1999年7月10日 新訂発行

編著 ファイティングスタジオ
発行者／諸角 裕
発行所／株式会社双葉社
〒162-8540 東京都新宿区東五軒町3-28

ISBN4-575-16018-0
C0076 ¥1200E
定価：本体1200円＋税
9784575160185
1920076012006



プレイステーション™完璧攻略シリーズ㊹

クロックタワー2 必勝攻略法

双葉社

PlayStation
クロックタワー2 必勝攻略法
双葉社